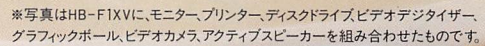
平成2年5月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第5号(通巻38号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
MSX
400
夢をのせて400万台。
●NEW
SDガンダム ガチャポン戦士Ⅱ
スーパー大戦略マップコレクション2
ルーンマスターⅡ
ディオス
あぶないてんぐ伝説
ディスクステーション5月号
ピーチアップ3
●㊙情報満載
〈詰めクォース、
ドラゴンナイト全マップほか〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
SDスナッチャー
ブライ上巻
●SCOOP
三国志Ⅱ
●特別付録
ロードス島戦記攻略マニュアル
●LIST
ゲームプログラム12本
1990
MAY
490YEN
5

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T **標準価格2,000円(税別)**
グラフィックボールGB-6 **標準価格9,800円(税別)**

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

クリエイティブパソコンF1XV

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

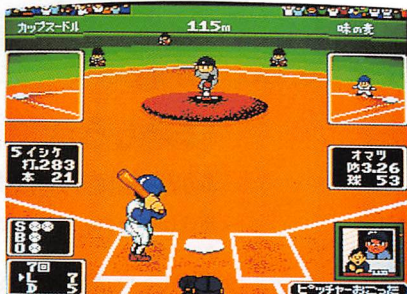
キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる。

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

●GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。●スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。●ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。●合計4人までプレイ可能。●BGMはFM音源対応。●システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB MSX2 ×2
©Sony Corporation/KLON
HBS-G069D **標準価格7,800円(税別)**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

●大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。●ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。●ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。●バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。●生々しい迫力のFM音源対応BGM。

プレイボール
PLAYBALL III

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB MSX2 MSX2+
©Sony Corporation/KLON
HBS-G068D **標準価格6,800円(税別)**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円(税別)**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×3

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門(はがきかくえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円(税別)**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト。

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

手づくり印刷キット
プリントショップII
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan/©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円(税別)**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。
●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985、1988、Sony Corporation
MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円(税別)**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。
●MSXはアスキーの商標です。

ASCII
ASCII CORPORATION

MSX 400 夢をのせて400万台。

キミは学校戦士になる…?

まじめなリフィルくん

おもしろリフィルくん

今、企業戦士(スーパービジネスマン)の間で使われているシステム手帳。その※フォーマットを印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。さらにマーク機能によりデータベースとしても使える。 ※フォーマット……構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…?

その他にも、アドレス帳や約束言チェック表、領収書さらには週刊スケジュールなど多くの実用的なフォーマットが用意されています。

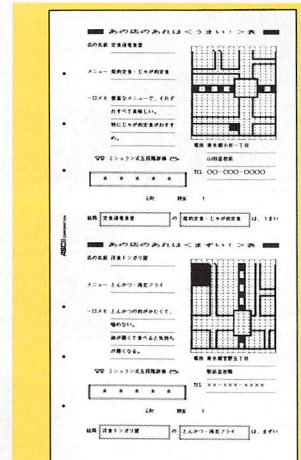
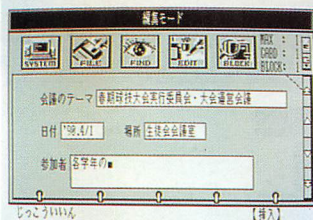
[まじめな活用法]

議事録

ビジネスマンなら誰でもアタリマエのごとくつけている議事録。キミたちもホームルームやグループ活動、学級会などで決定された事項をここに記録しておけば、あとで行動する時にそれぞれの役割り分担などについてもめることなくスムーズに事が運ぶ。

[おもしろ活用法]

あの店のあれがうまい、まずい表。

現代は飽食の時代、世はまさにグルメブーム。
「おいし〜い」と思う店もあれば、「カネかえせー!」と叫ばずにはいられないお店に入ってしまったこともあるよネ。そんな時、これにチェックして、友達に情報を流せば、キミは〝グルメ王〟と命名されるかも…?

その他にも蚊退治表、クラスメイト席順表、先生のニックネーム表やUFO目撃表、さらには○×対戦表などのゲームシートも多数用意されています。

かんたん手帳 リフィルくん

■対応機種:MSX2(MSX2+も可)3.5-2DDディスク+1メガROM(V-RAM128K)

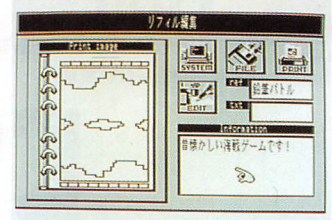
5月18日㈮発売 予価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※MSX24ドット以上のプリンターが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

パッケージはシステム手帳として使えます。

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

5 1990 MAY CONTENTS

FAN SCOOP

より充実の人気SLG三国志Ⅱに迫る!!
三国志Ⅱ ―― 6

FAN ATTACK

RPGに生まれ変わった『スナッチャー』。これは見逃せないっ!
SDスナッチャー ―― 12
第2部突入。ザイアス大陸をマップとデータで攻略だ!
ブライ上巻 ―― 20

FAN NEWS

SDガンダム ガチャポン戦士Ⅱ ガチャポンがMSXにも登場だ! ―― 102
スーパー大戦略マップコレクション2 80枚のマップがぎっしり ―― 104
ルーンマスターⅡ サイコロでボードゲーム式RPGを楽しむ ―― 105
ディオス 奇形生物から惑星ディオスを救うアクション ―― 106
あぶないてんぐ伝説 修学旅行中に何が起こったか ―― 107

DMfan
ディスクステーション5月号/ピーチアップ3 ―― 108

PROGRAM

ファンダム ―― 37
1画面7本+N画面3本+10画面2本
EDファンダム ―― 47
ファンダムパーラー ―― 48
AVフォーラム ―― 68
BASICピクニック ―― 28
うわさのエスケープシーケンス
FM音楽館 ―― 70
スーパーマリオブラザーズ3:地下のメロディ/オリジナル:じゃじゃからの脱出/テトリス:テトリミックス/オリジナル:MAKING DREAM/ビートルズ:MARTHA MY DEAR

ゲーム十字軍 ―― 88
のぞき穴:あーくしゅ、レナム、ドラゴンナイト、ルーンワース、サーク、マスター・オブ・モンスターズ、プロ野球ファミリースタジアム、アークスⅡ/通り抜け:D. C. コネクション/そのほか:詰めクォース、BIT² C. G. 講座、歌を詠む会、十字軍マップコレクション・ドラゴンナイト

情報おもちゃ箱 FFB ―― 96
3周年プレゼント、GM情報、AOUなど

FAN STRATEGY ―― 32
戦国群雄伝:鈴木佐太夫のおいしい技特集

THE LINKS INFORMATION PAGE ―― 73
リンクスの会員以外でも『ハパザード』が買える!

ゲーム制作講座 ―― 74
第1回 ゲームをささえる8本の柱

INFORMATION

ON SALE ―― 110
COMING SOON ―― 111
ティル・ナ・ノーグ/ファミクルパロディック2/うろつき童子/愛をありがとう いかせ男入門/魔導物語1-2-3/〈拡大追跡COMING SOON〉エメラルド・ドラゴン/ラ・ヴァルーのフォローetc.
MSX新作発売予定表 3月23日現在の情報を満載 ―― 115
FAN CLIP イベントスタッフ事務局 ―― 116
読者アンケート 掲載ソフト33本プレゼント ―― 84

短期集中連載

MIDI ―― 34
第3回/MIDIサウルス研究①

特別付録

ロードス島戦記 攻略マニュアル 上巻
初の上下巻付録で徹底攻略!

●スペック表の見方

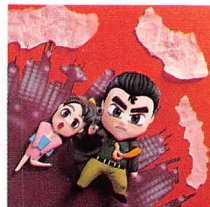
Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/(ROM)はROM、(2DD)はディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX 2/2+、MSX2は MSX 2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX 2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627

FAN SCOOP

あの名作『三国志』がよりグレードアップして登場!!

三國志 II

光栄
☎044-61-6861

4月14日発売予定

歴史ものシミュレーションゲームの最高峰『三国志』がパワーアップ。深謀をめぐらす知将と戦いに明け暮れる猛将たち。持てる力のすべてをそそぎこんで天下の覇者を狙え! 偉大なる中国の戦いの歴史の幕がいま切って落とされる!!

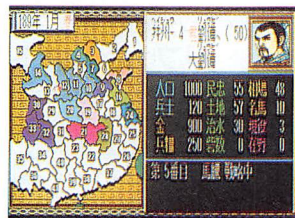
媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	14,800円

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/テープ
価格	14,800円

※CD付きはどちらの媒体も17,200円です。

今から約1800年前の中国を舞台にした争い

かつて広大な大陸をわがものにしようとして、男達が戦った時代があった。約1800年前の中国を舞台に、血で血を洗う戦いが続いた。曹操が劉備が孫権が、天下をこの手にと争った。約100年にわたる戦い、これが三国志の世界だ。

ゲームでもそれがはっきりと再現されている。前作『三国志』をさらにグレードアップさせた『三国志II』では、さらにリアルな仕上がりになっているぞ。一騎討ち、伏兵、援軍、共同作戦と様々なことができるようになった。より本物に近くなって、時空をこえて1800年前の中国を体験できるぞ。

前作をはるかにしのぐ内容の濃さがある

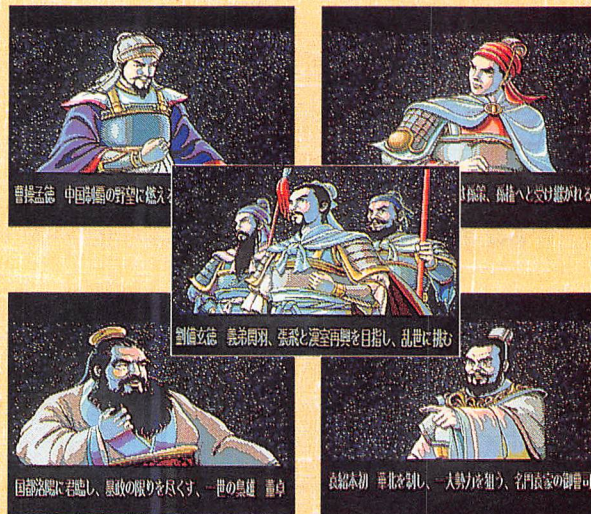
何度も遊べるマルチシナリオ

全作では5つあったシナリオが、今回はそれより1つ増え、6つになった。それぞれのシナリオでは、4人から11人までの多人数プレイができる。詳しいシナリオの紹介は最終ページでやるとしよう。残念ながら、他機種版にあった「新君主システム」というのは、なくなってしまった。

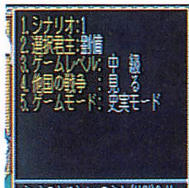
シナリオは6つ

さあキミはまずどのシナリオで遊ぶ?

天下取りを目指す英雄達!!

曹操、劉備、袁紹、中国統一を目指し、数多くの英雄が地を駆けていた時代、三国志。『三国志II』のオープニングでは、彼らの雄姿を見られる。曹操が孫堅が劉備、関羽、張飛が、天を見上げ、天下取りを狙っている様子だ。このオープニングのきれいなグラフィックでいっきに1800年前の中国にタイムスリップしてしまうこと確実! さあ、いよいよゲームに突入だ。

とにかく初期設定から始めよう!!

もうおなじみ初期設定。何人でプレイするか、どの英雄を選ぶか、ゲームレベルはどのくらいにするか、などを決める。遊べる人数はシナリオによって違うが、最高11人まで。ゲームレベルは初級、中級、上級と3段階。またゲームモードというものもあり、これは史実モードと仮想モードとに分かれる。史実モードとは実際の史実にそって、武将の性格や関係を設定してあるもの。仮想モードとは史実に関係なく、設定されている。

↑さて誰を選ぶか？　どれも個性いっぱい

←史実モードと仮想モードのどちらかを選べるなんて、とてもウレシイね。始めは史実モードかな

領地は41か国に変更された

前作では58か国だった全国マップは、今回は41か国に簡略化されている。これによって国が減って、統一がラクになったなんて思っていたら、手痛いシッペ返しをくらうぞ。どのシナリオでも全41か国を自分のものにすれば、ゲームクリア。

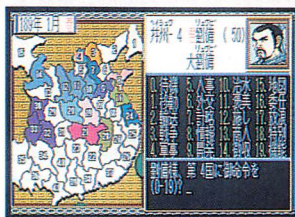
58か国

←これは前作『三国志』の画面、全58か国の全国マップだった。うーん、なつかしい

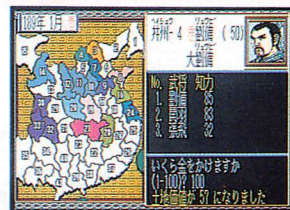
41か国

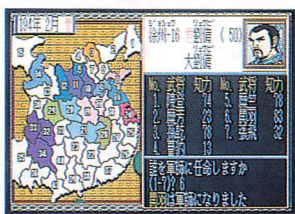
←これは『三國志II』の全国マップ。よく見比べてみよう。41か国に変更されていることがわかる。

さあゲームスタート！　まずは内政からだ

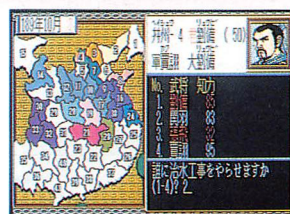
ゲームスタート時はあまり国が豊かではない。まずは内政に力を入れ、国を豊かにすることを考えよう。『三国志II』ではさほど時間がかからないで国力が最高状態になる。さてここではゲームスタート時には、まず何をしたらいいのかを学んでいくことにしよう。

↑ゲームスタート時は山ほどしなければいけないことがある。とにかく武将がほしい

夏にそなえ治水、秋にそなえ開発

夏に起こる洪水・台風にそなえて、治水工事を行っておこう。被害は治水度が高いほど小さくなる。また秋の収穫にそなえて、開発を行おう。収穫量がアップする。治水も開発も知力が高い者にやらせるのがイイ。

軍師任命は忘れずに行おう

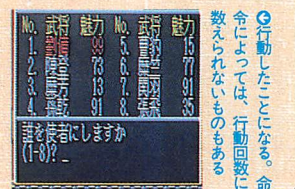
もし部下の武将の中に、知力が80以上の者がいたら、ぜひ軍師に任命しよう。軍師は君主が行う行動ひとつひとつに、助言をしてくれる。この助言が必ずしも正しいことを言うかというと、そうでもないが、たいていはあたっている。けっこうありがたいものなんだ。

↑知力80以上の武将は軍師に任命できる。任命して損はないのだから忘れずにやろう

命令は武将の数だけ行える

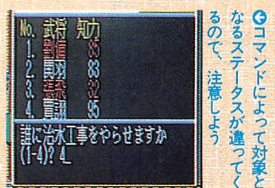
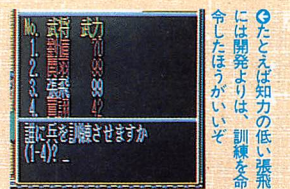
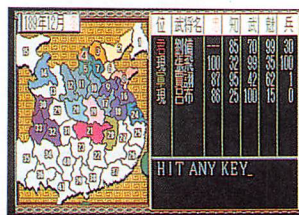
1か月に何回のコマンドを行えるのかは、その国にいる武将の数で決まる。つまり5人の武将と君主のいる国では、6回命令を出せるということである。だから武将は多ければ多いほどいいんだ。また君主しか実行できないコマンドもあるので、注意しておこう。

↑やはり武将の数が大切だ。武将の質もさることながら、量にも気をくばらねば……

軍師の助言システムがシビアに

軍師の助言でひとつ注意したいことがある。例えば他国から武将を引き抜こうとするとき、軍師の助言で「その武将は取れないでしょう」みたいなことを言われたとき、前作ではコマンドをキャンセルしても行動回数に数えられなかったが、今回からはキャンセルしても行動を行ったことになってしまうのだ。

←これでノーを選んでも、前作では行動回数には数えられなかったが……

←行動したことになる。命令によっては、行動回数に数えられないものもある

武将に応じた命令を出そう

武将によって、開発が得意だとか訓練が得意だとか、いろいろだ。たとえば、開発・治水などは知力の高い者に、民への施しは魅力の高い者に、訓練は武力の高い者に行わせたほうがいい。コマンドによって対象になる能力が違ってくるのである。武将に応じた命令を出すことが大切なのだ。

←コマンドによって対象となるステータスが違ってくるので、注意しよう

←たとえば知力の低い張飛には開発よりは、訓練を命令したほうがいいぞ

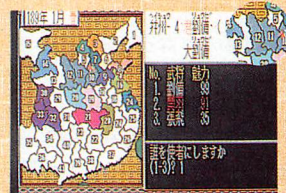
富国強兵！内政・外交は天下統一の第一歩

天下統一。これは1日や2日でできるような、簡単なものではない。じっくりと時間をかけてするものである。その第一歩として内政。まずは国を豊かにすることである。また外交も大切だ。向かって来る敵はすべて叩き潰すなんてことだと、戦力を労費してしまい、とても天下統一どころではない。長い目でみなければならないのである。

武将一覧だ！

指揮官は部下の能力、忠誠度など様々なことを把握しておかなければならないぞ

全国マップ上を馬が移動する

さてゲームを実際に始めてみると、おやっと気づくことがある。全国マップ上を何やら移動しているものがある。よくみると馬である。つまり馬が使者を表し、他国と外交を行っているのである。馬の動きをじっくりみていれば、どことどこが交流しているかがわかるはずだ。

よーく見てほしい。全国マップ上を馬が移動しているんだ。ほらね

人材登用で武将を確保しよう

他国から有能な武将を引き抜くことは、とても大切だ。とくにこのゲームは武将の数だけコマンドを実行できるので、武将の数が命だといっても、過言ではない。たとえとりえのない武将でも、いないよりはいたほうがましだ。まずは人材の確保に重点をおこう。武将引き抜きのためのエサには、三顧の礼、名馬、金、手紙などがある。相手の性格によって使いわけよう。

自国にいる武将だけではやっていけないときは、他国から引き抜くのがいい。一石二鳥の効果があるしネ

失敗なんてざらだ。くじけずにアタック！

途中、他国に捕らえられてしまうことも

計略をうまく駆使せよ！

他国同士を戦わせる。こんな計略はもうあたりまえ。『三国志II』では、もっと高度な計略を使うこともできるぞ。オーソドックスな計略から超高度な策略まで数えあげたらきりがない。下にあげた5つの計略を参考にして、様々な作戦を練ろう。

計略も様々。さて何を行おうかな？

- **埋伏の毒**(まいふくのどく) 自軍の武将を他国に在野武将として送りこみ、その国で登用されると戦争時に寝返らせることができる高度な計略。
- **二虎競食**(にこきょうしょく) 他国同士を戦わせる計略。自軍の君主の信用度・使者の知力、相手側君主の信用度などの要素によって成否がきまる。
- **駆虎呑狼**(くこどんろう) 他国の太守に謀叛を起こさせる。成功するとその武将の忠誠度が下がり、機を見て謀叛を起こし独立して君主になる。
- **敵中作敵**(てきちゅうさくてき) あらかじめ他国の武将に内通して戦争時に寝返らさせる計略。成功すれば忠誠度が下がり、戦争時に確実に寝返える。
- **偽書疑心**(ぎしょぎしん) 他国の武将に偽の手紙を送り、君主への忠誠度を下げる計

他国と外交をすることも大事

人材を確保する一方で、外交も行う。この弱肉強食の世界では、うまく味方をつくることも重要なんだ。同盟、共同作戦といったことは、あたりまえのことだぞ。戦争のときは他国に援軍を求めたりもできる。こういうことは利用するに限る。外交コマンドは魅力の高い者に行わせよう。

外交ができないようでは君主失格だ

共同作戦などいろいろなものがある

コマンドNo.18特別とは…

コマンドの中に「特別」というのがある。下の3つのコマンドがそれだ。このコマンドは命令回数には数えられないが、ひと月に、1つしか行えない。ちょっとした息ぬきにやってみよう。

- **軍師助言** 現在何を行えばいいのかアドバイスしてくれる。何をしたらいいのか迷ったときは、聞いてみるのもいい。
- **うわさ** 許子将(きょししょう)・司馬徽(しばき)のどちらかが国内にいれば、うわさ話を聞くことができる。
- **治療** 体調の悪い武将は最高3か月の間、行動不能になる。華陀(かだ)が国内にいれば武将の治療をしてくれる。

軍師の助言なんてめったに聞けない

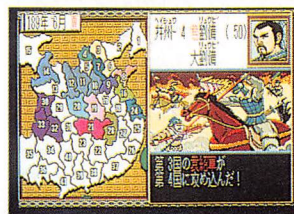
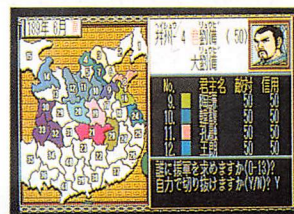
医者は1人。どこにいるかわからない

密書発見なんてこともあるぞ

他国と外交を行うということは、その国まで赴くということだ。全国マップ上を馬がトコトコ移動するのだが、その移動中他国を通過するとき、密書を発見されてしまうことも。つまり他国と外交を行うまえに、外交失敗なんてこともある。逆に他国の密書を発見ということもある。

全国マップ上で外交中の他国の馬が、自国を通過するとき、密書発見なんてこともありうるぞ。ワクワクしちゃうネ

国が豊かになったらいよいよ戦争だ!!

金、兵糧、兵力が揃ったら、いよいよ戦争だ。なるべく武力の高い武将に多くの兵をもたせて攻めこもう。圧倒的な兵力差があるのなら話は別だが、そうでないのなら、援軍というシステムも忘れずに利用しよう。他国の武将が一時的でも一緒になって戦ってくれるんだ。これで戦力アップが図れる。また他国から援軍要請があったら、断らずに参加しよう。ここで恩を売っておくのだ。たとえ援軍を送ったとしても、自軍の兵士は戦わせずに、ただ見ているだけでもいいのだから。

いくさじゃー、いくさじゃー

たっぷり金と兵糧を持っていこう

戦闘開始前に一騎討ち!!

相手が一騎討ちを断ってきたり、こちらが一騎討ちを断ったとき以外は戦いのまえに必ず一騎討ちがある。これに勝てば相手を捕らえることができ、自分より武力の高い武将に勝てば、武力が上がったりする。また一騎討ちを断ると兵士数が減ってしまうので注意したいね。

戦争の醍醐味といっていい一騎討ち。勝敗は味方の士気にもつながるのでガンバレ

一騎討ちの心得

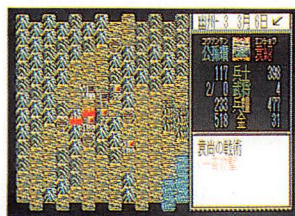
一騎討ちは戦闘開始まえに1回だけ行われる。ここで注意したいのは、一騎討ちのときは、持っている兵力は関係ないということ。一騎討ちの勝敗は兵力差ではなく、武力の高さだけできまるのだ。このことをよく考えて、一騎討ちに出す武将を選びたい。なかにはその性格上、勝手に一騎討ちをしてしまうとんでもなく好戦的な武将もいる。気をつけよう。

これが一騎討ち。双方とも武将が中央まででてきて行うんだ

さあ戦闘開始だ!!

一騎討ちが終わったら、いよいよ戦闘開始だ。ちなみに一騎討ちに負けた武将は戦闘に参加できない。一騎討ちに勝った武将はそのまま、戦闘に参加できるぞ。攻撃方法には通常攻撃、一斉攻撃、火計のほか、突撃もできる。その場その場に応じて使い分けることが大切なんだ。

戦争に勝ったとき、もし援軍要請をしているならば、送ってきてくれた兵力に応じて、金と兵糧を送ることになる。

攻撃方法には火計、突撃など4つある

援軍が到着したぞ。到着日数はマチマチ

一騎討ちが終わったら戦闘の始まり。攻撃側は城を取るか全滅させれば勝ち

協力してくれたお礼に金、兵糧を支払うんだ

風向き・天候・地形、自然の力を自分のものにしよう!!

戦闘はただ兵力があればいいというものではない。風向き、天候、地形、すべての諸条件をよく把握しなければ、勝利は難しい。たとえば火計をしかけようとするとき、風下から行うよりは、風上から行ったほうがいい。また攻撃の種類によって、効果的な地形、よくない地形がある。こういうところから、戦闘はすべての自然条件を考えてするようにしよう。

風向き

風向きには6つの方向と無風状態があり、3日ごとに変化する。火計によってついた火は、この風向きに応じて移動していく。火は風下に延焼していくので注意しよう。

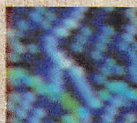
天候

天候には快晴、いわし雲、雨雲、雨の4種類がある。1日ごとに変化し、雨が降ると火はすべて消える。雨によって戦局が激変しかねないぞ。

○快晴

◐いわし雲

◎雨雲

●雨

地形

地形には7種類ある。各部隊は移動するとき、進入する地形に応じて機動力を消費する。つまり、それぞれ必要移動力が違うということである。また地形によって、防御力が高いとか、火計がかかりやすいだとかいろいろある。

城 守備側はここを取られると負け。城に火がついて翌日消えないと金・兵糧が減ってしまう。

砦 各国に1つから6つあり、防御効果が高い。砦はコマンドNo.15で新しく造ることができるぞ。

平地 必要機動力が2という、移動しやすい地形。移動するときは、ここを通るようにしよう。

森 進入すると自動的に伏兵状態になる。右下の写真のように、伏兵中のところに敵部隊がくると伏兵攻撃ができる。

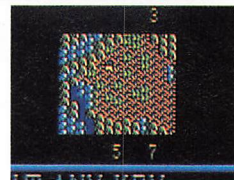
低山 必要機動力は3。なだらかな丘陵で、城、砦に続いて地形効果が高いところ。

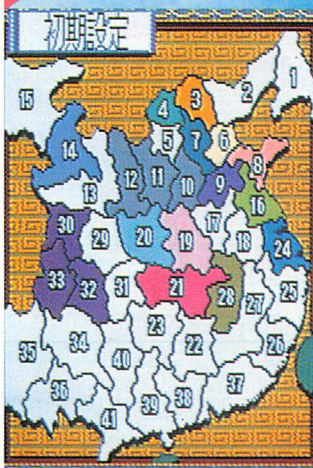
高山 進入できない地形。通過できないが、火計をしかけることはできる。

河、湖、海 必要機動力が5と、かなりの機動力がかかる。ちなみに各部隊の最高機動力は6。

各シナリオともやりごたえ十分だ！

6つのシナリオが遊べる『三国志II』。各シナリオとも登場君主が違っているし、統治している国も違う。登場武将も変わってくる。シナリオ5とシナリオ6は似ているが、どのシナリオも遊びごたえ十分。シナリオ1は11人、シナリオ2も11人、シナリオ3は8人、シナリオ4は10人、シナリオ5は4人、シナリオ6は4人と、多人数プレイもウレシイね。

←どれにしようかな? 6つあるからな

←地図でその国の戦闘マップを見られる

シナリオ1 董卓洛陽を騒がし群星起つ(189年)

董卓が中央に勢力を誇っている。それに対するは、優秀な人材の多い曹操、袁紹。右に紹介した君主のほかには袁術、馬騰、劉焉、劉表、公孫瓚、陶謙などがいる。

—選べる主な君主—

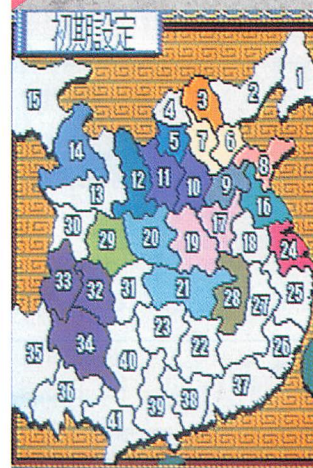
董卓(とうたく) 強大な力を誇っている。呂布と賈詡の忠誠度が低いのに気をつけよう。

曹操(そうそう) 知将、猛将と有能な武将が山ほどいる。まずは国造りに重点をおこう。

劉備(りゅうび) 部下には関羽と張飛しかいない。劉備三兄弟の運命やいかに……

孫堅(そんけん) ある程度の力はもっているが、君主、孫堅の寿命の短さには注意しよう。

他　7人

シナリオ2 群雄割拠し盛んに覇を競う(194年)

シナリオ1で勢力を振るっていた董卓はいない。代わりといってはなんだが、呂布が新たに君主に。また孫堅の後を継ぎ、孫策が君主として登場する。

—選べる主な君主—

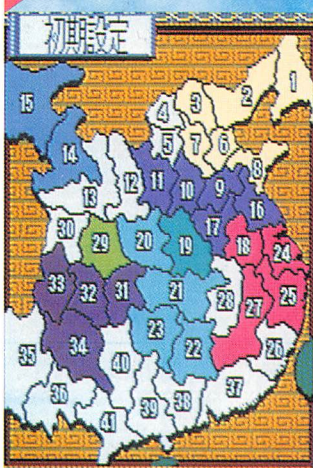
曹操(そうそう) シナリオ1同様、けっこう強力だ。北の袁紹あたりがライバルか?

劉備(りゅうび) 関羽、張飛のほかに武将は増えたけれど、まだまだといったところ。

孫策(そんさく) 孫堅の後を継いでいる。孫堅同様、寿命の短さには気をつけよう。

呂布(りょふ) 呂布の武力だけはいいのだが、それだけでは天下は取れないといった感じ。

他　7人

シナリオ3 劉備荊州に潜み脾肉を嘆ず(201年)

この頃から曹操がかなりの力をつけ始めてきた。孫堅、孫策の後を継いだ孫権も強力だ。袁紹もまだまだあなどれない存在だ。劉備はまだまだって感じ。

—選べる主な君主—

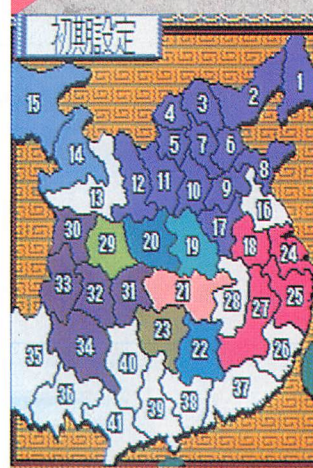
曹操(そうそう) 相変わらず強い。司馬懿が軍師として登場するし申し分ない状況だ。

劉備(りゅうび) 状況はよくないが、荊州には有能な人材が在野に多いのでその点が救い。

孫権(そんけん) 曹操に続き、強大な力を誇る孫権。とりあえず曹操が当面のライバルだ。

袁紹(えんしょう) 力はあるものの勢力を拡大するには曹操と戦わなければならないので大変。

他　4人

シナリオ4 曹操華北を制し天下を望む(208年)

官渡の戦いで袁紹を滅ぼした曹操が、華北に一大勢力を築いている。劉備は国こそ一国しかもっていないが、人材は豊富で優秀なのがそろっているぞ。

—選べる主な君主—

曹操(そうそう) 世は曹操の天下といってもいいぐらい、強大だ。一気に劉備をたたこう。

劉備(りゅうび) 北の曹操にはくれぐれも注意しながら、富国強兵を目指そう！

孫権(そんけん) 曹操に唯一対抗できる戦力をもっている。まずは内政に力をいれよう。

馬騰(ばとう) 忘れがちなところにいる馬騰。でもけっこういい線の戦力をもっている。

他　6人

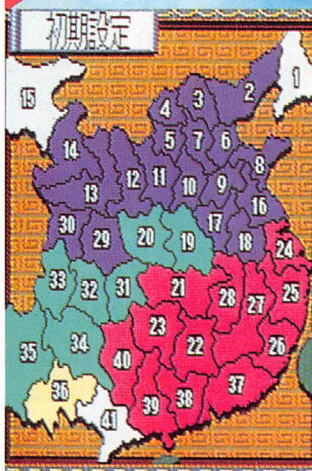
シナリオ5 天下三分し関羽荊州を守る(215年)

—選べる主な君主—

曹操(そうそう)
劉備の蜀、孫権の呉の両方と戦っては損。どちらかと同盟を結んでおこう。

劉備(りゅうび)
19国と20国の荊州は魏からも、呉からも狙われやすいので警戒が必要だ。

孫権(そんけん)
後々のことを考えてとりあえず蜀とは同盟を結び、魏と対決か。

孟獲(もうかく)
ほとんどオマケといった感じ。孟獲を選ぶ人は三国志の通かな?

いよいよ三国志という名にふさわしい状況になってきた。曹操、孫権、劉備がほぼ均等に領地をわけている。この3人のほかには孟獲が1国だけもっている。

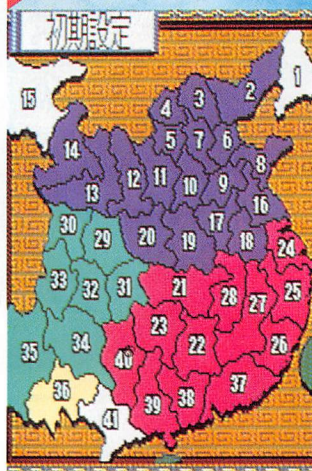
シナリオ6 魏・呉・蜀鼎立し三国成る(220年)

—選べる主な君主—

曹丕(そうひ)
曹操の子、曹丕。持久戦に持ちこみ、蜀の武将が寿命で死ぬのを待とう。

劉備(りゅうび)
外に注意するより内に注意しよう。劉備の寿命だって危ないぐらいだ。

孫権(そんけん)
歴史では曹操、劉備よりかなり長生きした孫権。じっくり戦っていこう。

孟獲(もうかく)
ウーン、この孟獲で天下統一なんてできるのだろうか? 至難の技だ。

いぜん、三国が対立している状態。しかし魏ではすでに曹操が没し、曹丕が後を継いでいるし、蜀は荆州を奪われている。若干だがシナリオ5と違っている。

猛将・知将・勇将!! 能力の高い武将一覧

この『三国志Ⅱ』には300人以上の武将が出てくる。知将、猛将と様々である。その中でもとくに能力の優れた者をここに紹介するぞ。他にも有能な武将はまだまだいるが、それは自分の目で確かめてくれい!

馬超(ばちょう)
知力……42
武力……98
魅力……60

関羽、張飛、趙雲、黄忠と同じ、五虎将軍のひとり。武力は高いぞ。

太史慈(たいしじ)
知力……68
武力……95
魅力……71

呉の武将の中ではトップに近い能力をもつ。史実では若くして死んだ。

荀彧(じゅんいく)
知力……97
武力……39
魅力……89

こいつも寿命が短い。しかし知力は高く、曹操のよきパートナーだ。

関羽(かんう)
知力……83
武力……99
魅力……91

劉備と義兄弟の契りを結んだ英傑。知力、武力とも高いものを持っている。

黄忠(こうちゅう)
知力……66
武力……96
魅力……83

年はとっているがその能力、とくに武力はあなどれない。役立つ武将だ。

呂布(りょふ)
知力……25
武力……100
魅力……15

武力は最高の100。しかしその他の能力が低い。また裏切りやすいので注意。

陸遜(りくそん)
知力……96
武力……81
魅力……85

周瑜、呂蒙に続き呉の軍師。史実では劉備、関羽をことごとく破っていった。

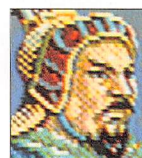
張飛(ちょうひ)
知力……32
武力……99
魅力……35

劉備、関羽の義兄弟。武力は高いが、知力、魅力が低いのが難点の猛将。

張遼(ちょうりょう)
知力……80
武力……91
魅力……80

史実では関羽とは仲が良かった。その関羽と同じように、どの能力も高い。

諸葛亮(しょかつりょう)
知力……100
武力……65
魅力……98

超有名な知将の代表。知力は最高の100だ。軍師にはもってこいの人物。

呂蒙(りょもう)
知力……86
武力……83
魅力……86

知力、武力、魅力のどの能力も高いものをもっている。

趙雲(ちょううん)
知力……85
武力……99
魅力……92

史実では様々な活躍をした。ゲームでもその能力は最高に近いものがある。

許褚(きょちょ)
知力……20
武力……98
魅力……66

曹操軍、第一の猛将。知力は低いが、武力はさすが。張飛と似たタイプ。

周瑜(しゅうゆ)
知力……97
武力……78
魅力……95

蜀の軍師が諸葛亮孔明なら、呉の軍師はこの周瑜だ。しかし寿命は長くない。

司馬懿(しばい)
知力……98
武力……67
魅力……93

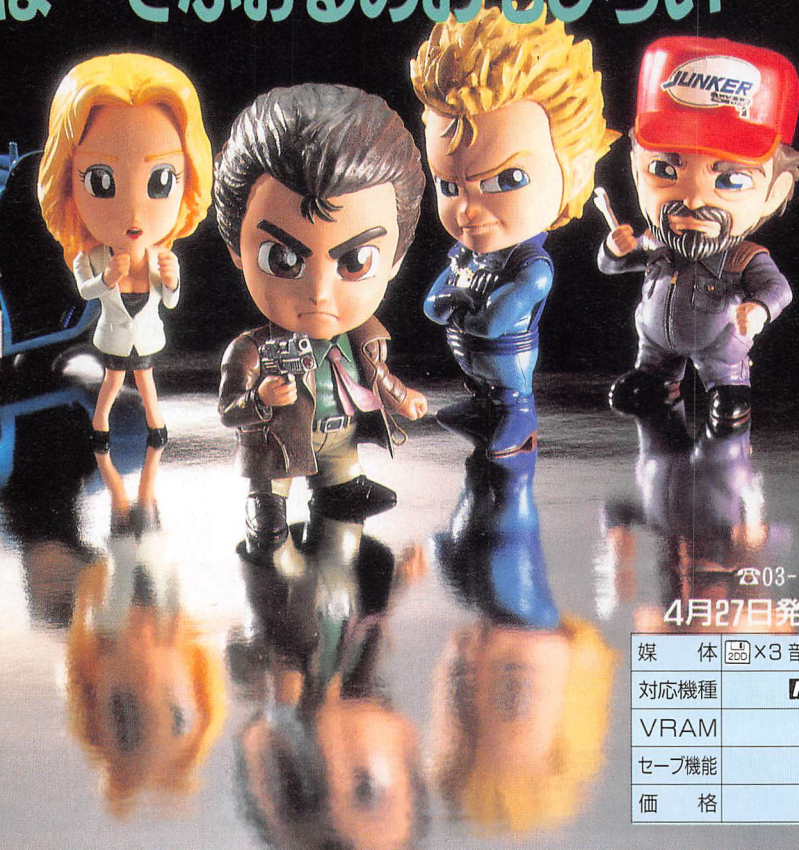
孔明のライバルといっていいほどのものをもっている。知力はナンバー2だ。

FAN-ATTACK

すーぱーでふぉるめおもしろい

すーぱーでふぉるめ・スナッチャー

SD SNATCHER

すごーく(スーパー)変形した(デフォルメ)スナッチャーとはこいつのこと。ネオ・コウベシティーに暗躍する謎のアンドロイド、スナッチャーの正体に迫るノリノリRPGなのだ!

コナミ
☎03-264-5678
4月27日発売予定

媒体	2DD×3 音源カートリッジ
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

おちゃらけではない本当の面白さ充満の本格RPG登場

はよ遊びたいでー、はよ遊びたいやんかー

スナッチャーおもしろかったでー、ぎょうさんおもしろかったでー、はよー2が出ーへんかいなー、はよ出んかなー、楽しみやなー、というスナッチャーファンの声をよそにひたすら沈黙を守っていたコナミちゃんからあれっと驚くプレゼントが送り届けられた。そうRPG版のスナッチャー、キャラが全員2頭身のスーパーデフォルメ版のスナッチャーなのだ。

前作『スナッチャー』の疑問はどうなっとるんじゃい!

そう。どうして2が出るんじゃないかとファンをやきもきさせていたかというと、お話が全然終わっていなかったのだ。だって、なんとかっていう病院の院長を追いかけていったら、それがスナッチャーで、本部に帰ったら、今度は局長のベンソン・カニンガムがスナッチャーだったりしたりてもうわけわかんない! ってところで終わってしまった。ちっともスナッチャーの正体がわかんないのである。当然2が出ると思うよな。というより、これで終わられたら怒るぞ。というノリである。

スーパーシリアスなスーパーデフォルメなのである

で、『2』を待っていたらいきなりRPG版のスナッチャーが出てしまうというニュースが。これには驚いた。うーむ、『あーくしゅ』みたいなもんかなー? と思っていたらさにあらず。実際のサンプル版をプレイしてみたら、意外というか案の定というか、すごーくシリアスなのだ。ゲームの展開やRPGのシステムなどなど、ちっともお遊びっぽくない。そのお遊びっぽくない設定やシステムの中にかわいい2頭身キャラがうごめくから話がややこしい。そう、一種異様なノリを醸し出しているのだ。

この際、誤解をまねかないようにいっておくが『SDスナッチャー』はシリアスなRPGなのである。単にキャラが2頭身で笑いを誘うというか、ほほえましいだけなのだ。これは後で制作者のインタビューでもいってることなんだけど、コナミのRPGへの回答がこの『SDスナッチャー』なのだ。

しかも、これは噂の『スナッチャー2』もかねているらしいのだ。これも後のインタビューで出てくるが、その後のギリアン・シードやスナッチャーの正体、それから核心に迫るギリアンとジェミーの過去まで明かされるという。うーむ、これは『スナッチャー』ファンには避けて通れない道といえる。しかも単体のゲームとしてもこれは第一級品。損はしないぞ。

➡ムムッ

➡シュタッ

➡楽しいタイトルデモ

ところでスナッチャーとは一体何者なんだったの?

アニメーションがたっぷり入ってサービス満点のオープニングデモ。ギリアンの顔どアップが入ると思わず笑ってしまう。本当は決めている姿なのにね。そこには過去をなくした男だけが持つことのできる本当の孤独がにじみでているのであった、というわけなのである。本当はそのはずなんだけど、どーみてもそうは見えないなー。

　ところでスナッチャーって何?　などとつぶやいている人がいるかもしれない。そういう人がいても不思議はない。前作『スナッチャー』が出てから1年以上経ってる。遊んだのにとっくのとうに忘れちゃったなんて、超忘れっぽい人はおいといて、その後にMSXを買った人だっているかもしれない。うん、これはばっちり過去の記憶をラビリンスしとかなくてはいけない。

ジョーカーも驚く間抜けぶりを見せるスナッチャー達

　まず、スナッチャーとはなにものか。答、おそろしく間抜けな人造人間、つまりアンドロイド、あるいはその集団、総称。どこが間抜けかというと、まず、太陽にあたると、日焼けして、それが直らないから冬の間しか活動しないという点。これは間抜けである。人間を殺してそれにそっくりになって、日常の生活にとけこんでしまう。もちろん、常に人間そっくりには振る舞えないから、というか、たとえば家にかえって奥さんにばれないように生きるわけにはいかないから、夫婦そろってスナッチャーにならなくてはならない。それが前作『スナッチャー』にも出てきた、スナッチャーの夫婦である。話は長くなったが、何がいいたいのかというと、人間にばけるときに、ちゃーんと皮膚呼吸もするような精巧な皮膚を持っているくせに太陽に当たるとだめになってしまうなんて、これは間抜けとしかいいようがない。

　もちろん、スナッチャー側にも言い分はあるだろう。それは「おれが生まれたところは日本みたいに日が当たらないのだ」というものである。そう、これは確かなことではないが『スナッチャー』全般でほのめかされていること。どうやら彼らスナッチャーはソビエト連邦というか、地理的に現在ソ連があるところと大いに関連がありそうなのである。まず、話のとっかかりがモスクワの「チェルノートン」というチェルノブイリを連想させる名前の研究所でのバイオ・ハザードなのだ。これはマニュアルなどで「大惨事」と訳されているが、実際は「生物的な災厄」なのである。要するにバイオテクノロジーに関わる研究から発生した惨事なのだ。これが1991年6月6日の参観日じゃなかった、大惨事。その50年後の2039年の12月22日。航空機事故の遺体の中に未知のバイオロイドが発見される。スナッチャーの登場である。このチェルノートンとスナッチャーの関係ははっきりと書かれているわけではないが、ほかのことはいっさい抜きでここだけかかれているのだ。これでまったく関係ないんです、とか言われた日には目もあてられない。責任者出せ/ってなもんである。

　ほかにも、スナッチャーのいるところソビエトの風景や地図、写真であふれている。だから、スナッチャーの生まれ故郷はソビエトだったのではないか、と推察できるのである。

彼らの目的はいったい何なんだというもっともな疑問

　間抜けな理由はまだある。彼らは人を殺しそれに乗り移るようにして、社会に入りこんでくるのだが、何が目的なんだかとんとつかめない。世界征服なのか。そんなことしてなんの役に立つのか。あるいはすでに目的を失っていて、過去のプログラムに従って行動しているだけかもしれない。それなら話はわかる。例の「大惨事」でユーラシア大陸の80%が死滅した、というのだから、当のソビエト周辺は全滅だろう。そのソビエトが最終兵器として作りだしたシステムかもしれない。どこかのコンピュータからの指令で動いているとかね。

　とにかく、間抜けだけど恐ーいこのスナッチャーと戦いながら、その正体やら、なにやらをつかむというのがこのゲームの目的なわけである。

　長いイントロであった。

前作と『SD』の登場人物比べ！誰が一番でふぉるめされているのだろうかを見てみたい

ギリアン・シード

記憶喪失の状態でシベリアで発見された主人公。「スナッチャー」という言葉にかすかな記憶を呼び覚まされた、という理由でＪＵＮＫＥＲに配属された。

ジャン・ジャック・ギブスン

ＪＵＮＫＥＲにおけるギリアンの先輩。55歳。前作では登場する間もなく死んでしまったが、今回はギリアンといっしょにパトロールに。すぐ死んでしまうことに変わりないが。

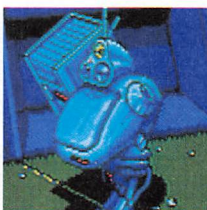
ミカ・スレイトン

ＪＵＮＫＥＲ本部の受付兼オペレーター。このお話では数少ない東洋系の女性。一見クールだが、情熱的ということである。日本人とユダヤ人の混血、23才、独身。

ベンソン・カニンガム

ＪＵＮＫＥＲの局長。年齢46歳。こいつが悪いんだ、こいつが！　といっても本当はいい人なんだろうが、前作最後でスナッチャーに豹変したのだ。ということは本人はスナッチャーにやられて死んでしまったということ。

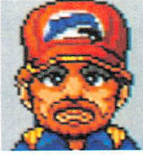
カトリーヌ・ギブスン

ギブスンの一人娘。14歳。少女モデルをやっているだけあって、美人でスタイル抜群。前作では入浴シーンまで披露してくれる。生意気でかわいい女の子だ。

プチメタルギア

本当は共通してはいないが、便宜上いっしょにした。前作のメタルギアに対して、今回は、プチメタル。あとで本当のメタル・ギアに代えてもらえるだろうか。ときどきロボットと思えない人間的な反応をすることがある。

ジェミー・シード

ギリアンの奥さん。前作では「ネオ・コウベ薬科研究所」につとめていたのだが、今回はＪＵＮＫＥＲに派遣されている。この人も記憶を失っている。ギリアンとは現在別居中。

ハリー・ベンソン

ＪＵＮＫＥＲのメカニック。55歳。本部では「おやじさん」と呼ばれているが、実はコールドスリープ前のギリアン達の息子ではないかと本誌では見ている。大惨事で両親を亡くしたといっている。武器はすべて彼に作ってもらう。

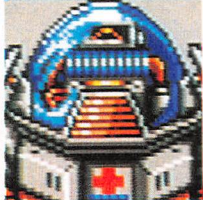
ここに紹介した登場人物のうち、カトリーヌ以外は全員本部にいる人たちばかり。みんなスーパーデフォルメされているのだが、男性と女性ではデフォルメのしかたが違うような気がする。男はなるべくダサク、女はなるべく幼く、という具合だ。

だが、なんといっても笑えるのはギリアン・シードその人。あのしもぶくれの顔はなんとかしてほしいと思うのだが、いまさら直してはくれないだろうな。ジェミーがＪＵＮＫＥＲ本部にいるのにはびっくり。

チャンスだぞ、ギリアン。

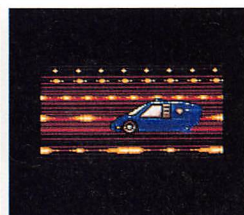
SDだけの脇役登場!!

ジェフリー・トネガワ／ロビン

メカニックのハリーの助手のトネガワ君はノーベル賞学者の息子。そんな人いましたよね。もう一人はＪＵＮＫＥＲの医務専用ロボットのロビン。本部に戻ったら、ここでＨＰ回復だ。

新しくＪＵＮＫＥＲ本部にお目見えしたのはジェフリー・トネガワとロビン。ジェフリーはノーベル賞学者を祖父に持つばりばりの天才科学者。いまのところハリーの助手を勤めていて、ギリアンが持ちきれなくなった武器やアイテムの保管庫の管理をしてくれるだけだが、ストーリーの後半では役に立ってくれるのではないか、という気がする。もう一人のクリニック・ロボット・ロビンは『宇宙家族ロビンソン』のフライデーによく似たいかにもロボットロボットしたロボット。ここに来て傷を直す分にはただだから、なるべく活用するようにしたい。ジェミーが保守に当たっているが、遊んでいるとしか思えない。

いよいよ始まるかと思わせて、なかなか始まらない。えらい気の持たせようだぜ!

名前の入力。自分の名前が使えるのだ

再度ダメ押しのようにチェルノートン研究所の話から始まる。トライサイクルの到着でやっと本部へ

さて、オープニングデモが終わって、今度はギリアンの名前を自分の名前にできる。今回は「ぱおぱお・しーど」にした。名前の入力が終わっていよいよ、ゲームが始まるのかな、と思っていたら再度念を押すかのようなビジュアルデモがくる。うーむ、ここまでやるか、という気もしないではないが、じっくり鑑賞。ビデオフォン(これは未来の電話みたいなもの)で呼び出せるランナーの乗り物トライサイクル(これって空も飛ぶんだ)が登場してJUNKER本部の前に連れていってくれる。さあ、いよいよゲームスタートだぞ/ もうこれ以上ビジュアルシーンはいらないかんな/ 出したら飛ばすぞ/ などとつぶやきながら画面に見入るぱおぱお・しーどなのであった。ふー、やっと始まった。

気をもたせるのである。

本部の中はすごく簡単になった。ここで迷うなよ!

車から降りて本部に入るぱおぱお・しーど

局長のベンソンは猿みたいな顔になっちゃった

ハリー、元気だった?

メカニックには新顔がいる

クリニック

受付のミカ

こればっか

本部に入ると、前作通りミカが待っていてくれる。会話は接触すれば勝手にできるというキャラが歩き回るスタイルのRPGではありがちなシステム。前作ではいろんなところ案内してくれたのに今回は場所を教えてくれるだけでついてきてくれない。この2頭身キャラが隊列を組んでくれたら楽しいのにね。

本部は超簡単な構造。ミカのいる受付の脇のドアを抜けると廊下があって右奥がジェミーとロビンがいるクリニック、医務室がある。最初に行くとジェミーが内緒でジャンカーズ・ハイというヒール用の薬をくれる。その手前を左というか画面では上に入るとメカニックルームがある。ここにはハリーとジェフリーがいる。ここで、最初の武器、ハンド・ブラスターとナビゲーターロボットのプチ・メタルをもらう。JUNKERのために働いているのに、武器や薬は以後買わなくてはならない。なんというせちがらい世の中なんだ。これじゃ、内職の紹介をして機材を売りつける悪徳商法と変わらないではないか。

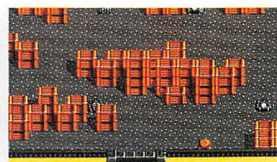
ミカのところから最短距離で行ける、廊下の右端を上に行くとあるのが局長室。ここにベンソンがいる。最初に行くと簡単きわまりない説明だけ受けるのだが、ミカのところで「局長がよんでいるわよ」というので2度目に行くと脇にギブスンが立っている。前作ではいきなり死体で登場したギブスンだが、今度は生きてる。「17さんばし」にスナッチャーがいるらしい、という情報で2人が急行することになる。

17さんばし第１倉庫でぱおぱお・しーどが見たものは?!
あいやー！　時限爆弾だー‼

↑勝手に先をいくギブスン。もー年寄りのくせにせっかちなんだから

↑17さんばしについた。いよいよここからＪＵＮＫＥＲとしての仕事が始まる

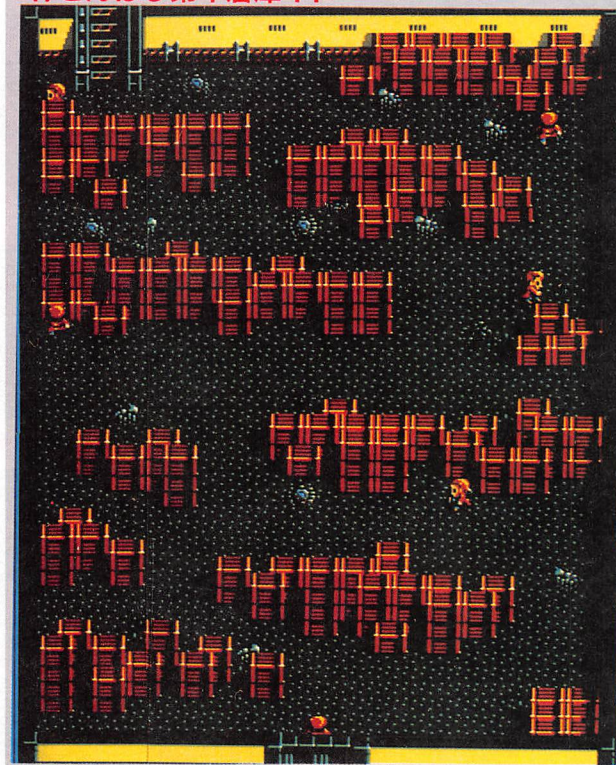
↑打ち合わせをするシードとギブスン。なんだか雰囲気だ

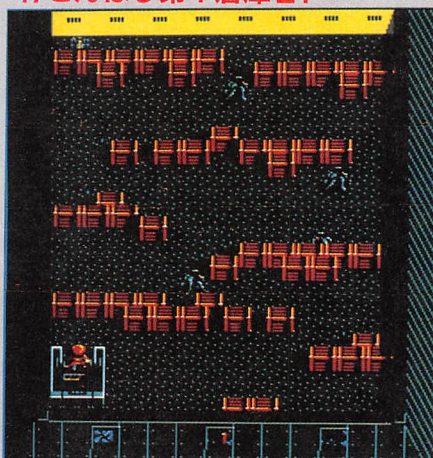
↑しょうがない、第１倉庫に潜入

↑うよっ、うよっ、というクリーチャー。このへんは本当のザコ

↑避けたつもりでもこうしてつかまっちゃう。戦ってやるか

↑２階に上ってみると

17さんばし第１倉庫２Ｆ

17さんばし第１倉庫１Ｆ

「17さんばし」に着くと、本部でそうしたようにギブスンが勝手に命令する。少しは人にも相談するもんですよ、ギブスンさん。だいたい危険がいっぱいなんだから2人で見回るというのも手だと思うんだけどな。

とりあえず、ギブスンは第2倉庫、ぱおぱお・しーど(ギリアン・シード)は第１倉庫を調べることになって、ギブスンはさっさと第2倉庫へ。しかたなく１人で第１倉庫に入ってみる。中はクリーチャーだらけ。クリーチャーというのはスナッチャーの手下ロボットともいうべきロボット。前作のインセクターのこと。このクリーチャーが通常のRPGのザコモンスターになる。このクリーチャーを何匹も何匹も倒すことでレベルアップしたりお金を稼いだりするのである。

クリーチャーはマップ上にうようよしていて、これにさわると戦闘が始まるというスタイル。だから、薬や弾が切れたりして戦いたくないときには完全に回避することはできないが戦闘をなるべく減らすことはできる。もちろん、経験値やお金を稼ぐためにどんどん戦いたいという場合も助かる。

戦闘は、3D風の画面に敵が現れる。ねらう場所を決めて発射。ここがユニーク。敵の構成部分は最大5つ。ボディー、駆動部、武器はすべてのクリーチャーが持っている。その他、敵によって、アンテナ、アイモジュールを持っているものもある。こっちが弾を撃っても逃げてしまうような足の速いやつも、足を狙い撃ちすれば動きを封じることができるし、強力な武器を持っている敵は最初に武器部分をたたいておけば楽に倒せる。ただし、これは完ぺきに封じてしまってはダメ。攻撃能力がなくなると自爆して、お金はもらえないわ、爆風でダメージをくらうわでいいことないのだ。

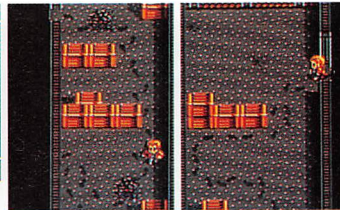
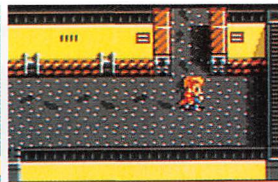
その他、アンテナのあるやつは仲間を呼ぶから、それをさきに攻撃するとか、アイモジュールを壊せば敵の攻撃の狙いがぼろぼろになってあたりにくくなるとか。

などと戦いに浮かれていてはいけない。この「17さんばし」は敵の罠だったのだ。時限爆弾が仕掛けられているわ、ギブスンはピンチになってるというし、もう大変。

ここで、どう逃げるか？　これは最初の難関ってやつかな？

↑シュワッチ！　↓スタッ！

ギブスンが危ない! わかっていてもはいれない

第2倉庫に突入。足跡だけが頼りだ

第2倉庫に入ると、足跡が続いている。これはギブスンの足跡。第2倉庫には地雷がふんだんに仕掛けられていて、ギブスンはそれを巧妙によけながら歩いていたのだ。だからこの足跡をたどりながらくるようにという、ギブスンからビデオフォンで連絡を受けていたというわけ。

ちゃーんと足跡の上を歩こうとするんだけど、敵が立ちふさがっているので、ちょっと避けようとするとほいほい地雷攻撃を受ける。これは痛い。2戦闘分ぐらいのダメージを受けてしまう。おまけに経験値もお金ももらえないんだからこんなに割りのあわないこともない。

こっちは道筋は決まっているから何も考えないでいいんだけど、ずいぶん長く感じられる。時間もかかってる。何故か? 何度も死んでいるからだ。第2倉庫はレベルがかなり高くなっているのだ。うーん困った。普通のRPGだったら弱い敵をたくさん倒して、レベルを上げてなおかつお金もためて新しい武器を買うというような行動に出るのだが、この場合はギブスンの命に関わるのだ。のんびりなんかしていられないじゃないか。なんとかレベルをごまかしてさきに進みたい! なんとかギブスンを助けたいと思うじゃないか! というわけでずんずん進んで行くがすごい壁にぶちあたった。なんとこのレベルでは強めの敵デジット・ロックが6匹つるんで出てくるのだ。これは耐えられない。

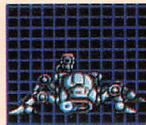
ここにきてあきらめた。外に出てザコを機械的に倒すこと数時間。いっきにレベルを2から5まで上げて、お金も800ドルのスティングレーとその弾を買えるくらいためて、出直すことにしたのだ。

まっ、運命だな、ギブスンが生きるも死ぬも、というような非情な心理がよぎっていたぱおぱお・しーどなのだ。ちなみにこのスティングレーというのはハンドブラスターと違ってレーザーを放射する銃で、弾のスピードも速いので敵もよけにくくなる。当然敵に与えるダメージも大きい。この調子でどんどん強くなっていくのである。ここはRPGの楽しさだね。

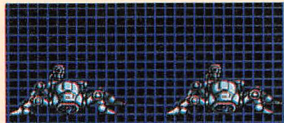
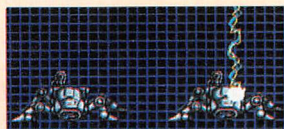
戦闘で傷ついても倉庫の外で戦っている分にはすぐに本部に帰れるので薬も使わなくてもいいし、弾の補充もすぐできる。そう、『SDスナッチャー』では弾も買わなくてはならない。これが結構負担になる。

早くギブスンを助けたい!

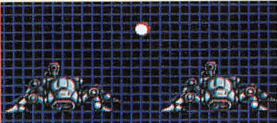
白熱の戦闘モード!!

◆ターゲットロックオン!

ターゲットをロックした。ギリアンの銃から弾丸が発射され、吸い込まれるように飛ぶ

戦闘モードに入り、ATTACKを選び使用する武器を選ぶと、まずは相手のどこを狙うかをターゲットスコープを動かして決める。敵によっては動きを止めるために足を狙ったり、直接ボディを狙って速攻で倒したりして、いろんな攻めかたを試してみよう。慣れてきたら、プチメタルに代わりに戦ってもらうのもいいかもね。

◆OPTIONを有効に使え!!

2匹も相手にしてらんないよなあ

サーキット・キラー発射だ!!

稲妻のようなものが落ちてきて……

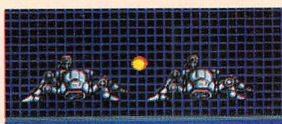
1対1で戦うのはまだ楽なのだが、仲間を呼ばれると結構つらい。特に強い奴と戦っているときに仲間を呼ばれてしまったら、OPTIONにたよるしかない。特にサーキット・キラーは敵の動きを一時的に封じる効果があるので敵が麻痺している間に攻撃すればいいぞ。

◆自爆には気をつけよう

戦って勝利すると、敵のレベルにあわせた経験値とお金がもらえる。ところが、やっつけるのにもたもたしていると、敵は自爆してしまう。突然爆発して画面が光ったらもう遅い。あわれ経験値はパー。お金だけがギリアンの手に残るのだ……。悲しいよお。

同じところばかり攻めていると……

自爆してしまうのだ。もったいない

◆さあ、戦ってみるぞ!!

まずは戦うか、逃げるか……。ここはいっちょ殺ってやるか!! ブラスターを構えたおれは奴のカメラ・アイを狙った。カメラを破壊すればやつの武器の命中率が落ち、ダメージを受けずにすむ。しかし、やつはすばやく左にスライド、発砲してきた。不意をつかれ傷ついたおれに仲間を呼んで迫るインセクト! 絶体絶命!! おれは持ってきた爆弾をほうり投げると身を伏せた。爆発の後、顔を上げたおれに、粉々になったやつの破片が降りそそいで来た……。

ようやく第2倉庫を歩けるようになった。さあどこからでもかかってきなさい!

再度第2倉庫にチャレンジ。6匹を殺すと、リトルジョンが

17さんばし第2倉庫

第2倉庫で敵のワナにはめられたとわかったら、急いでギブスンを救出に向かおう。だが、倉庫の中に入る前にあたりをうろついているクリーチャーどもを片づけて、レベルを上げておくと倉庫の中に入ってからが楽になる。倉庫内は、ギブスンの流した血痕が残されている。その跡をたどって進めば問題はない。敵を避けるためにうろつくと地面に地雷がうめこまれている。誤って踏んでしまうと大きなダメージを受けてしまうぞ。しばらく進んで行くと、ギブスンのナビゲーター、リトルジョンが破壊されてまわりをクリーチャーどもに囲まれているところにでくわす。まよわずつっこもう。6体のクリーチャーをやっつけると、もう出口は目の前だぞ。その先には、廃工場が待っているのだ。

倉庫のお次は工場だ

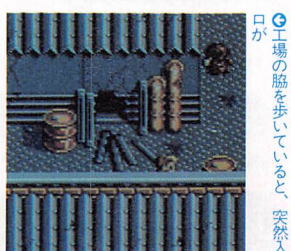
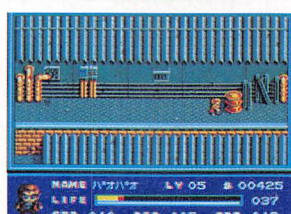
工場の脇を歩いていると、突然入口が

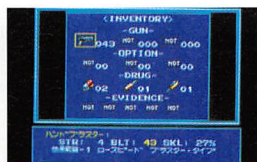
オプションや強い武器を揃えるよりも、いまのところはヒール・ポーションであるジャンカーズ・ハイを買い揃えるのが先決。薬で傷を直すのはお金がもったいないんだけど、ダンジョンというか倉庫の中を続けて歩くには必要だからね。

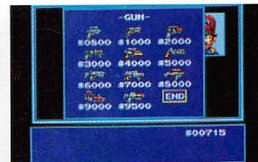
さて、いきなりレベル5までアップさせて再度第2倉庫にチャレンジ！　今度はめげない。このへんならどんな強い敵が出ても恐くない。さっきめげた6匹連続攻撃の場所にきた。何かのまわりをクリーチャーたちが6匹輪を描きながら回っているのだ。これの1匹にでも当たるとあとは自動的に6回連続の戦闘になる。だが、これもレベル5のぱおぱお・しーどには何の問題もない。あっさりやっつけると中にいたのは、ギブスンのナビゲーター・ロボット、リトル・ジョンだった。薄れていく意識の中で、リトル・ジョンが口にした言葉は「アウターヘブン」とかなんとか。もちろんこれは前作の『スナッチャー』をプレイした人にとってはおなじみのお店の名前だよね。

息を引き取ったリトル・ジョンを残して、倉庫を抜けて工場へ。通路にはギブスンのものとおぼしき血痕が。

工場のそばに行くと、なんてこった。人間がいる。RPGではありがちなのだ。主人公がやっとの思いでたどりついたところにふつうに人間が暮らしていたなんてこと。ま、許そう。工場はドアが内側から鍵がかかっていて入れない。壁沿いに歩いていたら、壁に立てかけてあった材木か、鉄パイプが崩れ落ちて、ぽっかり穴があいた。ここから侵入。

工場内はこれまでよりぐっと強くなった敵キャラでいっぱい。特に最初に出くわすヒット・オン・ザ・フライなんて格好がおどろおどろしていて不気味。バーニアで空中に浮遊している。ファンタジーRPGのビホルダーみたいなやつなんだ。でも、こんなのに驚いていてはいけないとすぐに悟った。装甲車みたいなオプト・クラウンやレーザーがぜんぜん効かないライト・クリスタルなんて、本当に極悪。

工場の中は同じような景色が続いて、迷いそう。でも、出てくるクリーチャーが強くなってくるから、どんどん先に進んでいるのがわかる。こいつらにも

本部に帰ってパワーアップ

武器が1つじゃ頼りない

戦闘で使う武器やオプションはハリーから買う

いいところがあるのだ。
　途中に出てくる宝箱に薬や、お金が入っていて、ちょっとした喜びは味わえるが、目的はまだ遠い。ギブスンはまだみつからない。どこだー、ギブスン！
というところで、スリルとサスペンスを満載しながら、来月に続くのであった！

『SDスナッチャー』とは インタビュー いったい何物なのか？

　見かけはひょうきん、実際はシリアス。RPGとしても奥が深い。最初の安易なノリから一変して深刻にのめりこんだMファン担当者がコナミのシナリオ担当の制作者に直接電話インタビューを敢行した。これはその記録である。
M(Mファンぱおぱお。以下同)このゲームの開発意図は？
コ(コナミ担当者。以下同)いいでしょう。お答えしましょう。まず、コナミとしておもしろいRPGを作りたかったというのがあります。これまでRPGというとファンタジーものがほとんどで、もう食傷気味だったんです。で、コナミには『スナッチャー』というストーリー性も十分で設定もしっかりしている未来世界を扱ったゲームがある。これを利用しようということになったんです。これならRPGに意味もなく出てくるザコキャラの説明もスナッチャーのクリーチャーということで説明つきますからね。
M　RPGとしての売りは？
コ　やはり本格的な戦略性のある戦闘モードでしょうね。敵のどこを先にねらうか、どの武器を使うかでまったくこっちの受けるダメージが違ってくる。これを軸にストーリー性十分のシナリオがからんでくる。
M　前作は途中で終わったという感じが強いんですが、あの後はどうなるんですか？
コ　お教えすることはできませんけど、『SD』をプレイすればわかると思いますよ。現在出版社に配ってるサンプルはディスク2枚ですよね。この2枚でちょうど前作『スナッチャー』のストーリーをカバーしてるんです。
M　ということは・・・
コ　ということは、後の1枚はまったくのニューストーリー。その後の展開が見られるというわけなんです。
M　ギリアン・シードの過去なんかもですか一？　もしかして、スナッチャーの秘密も、それからジェミーの過去も？　メカニックのハリーのことも？　ぜーんぶわかっちゃうんですか？
コ　ま、遊んでみてのお楽しみですね。とにかくRPGファンにも納得していただける内容だと思いますし、もちろんスナッチャーファンには見逃せないソフトということで、これは相当の自信作ですよ。
　というわけで、インタビューはおしまい。『スナッチャー』で疑問になっていたことを整理すると、こうなる。
1　ギリアンとジェミーの過去。彼らは何をしていたのか。もしかしたらスナッチャーの開発に携わっていたのではあるまいか。
2　1との関連で、ハリーがギリアンたちの息子ではないか、という説の真偽。ギリアンたちが今の年齢に近いところで、コールドスリープに入ったとして、その前にハリーが生まれていれば年齢的には何の問題もなくなる。それにハリーはギリアンのことをどこかで見たことがあるような気がする、といっている。
3　スナッチャーたちの目的は何なのか？　最初に書いたように間抜けなスナッチャーたちだが、脅威であることにまちがいはない。かれらの目的はどこにあるのか？　そして、何をすればスナッチャーたちを一掃できるのか。あんなのを1人1人退治していたのではきりがないではないか？　このうちどれだけの疑問が氷解するのか。それはゲームをプレイしてのお楽しみというわけだ。
　本当に興味がある、このゲームのエンディングには。これまでゲームの終わり方、というかストーリーの結末にこれほど興味を持ったことはない。とにかく、ギリアンたちの過去を知りたい。そして、その伏線がどこにあったのかを知るために、もう一度『スナッチャー』をプレイしたい、と思うのだ。

FAN·ATTACK

第2部八玉の章をマップとデータでアタック

ブライ BURAI

光と闇の物語を追っての第2回目のアタック。今回は第2部八玉の章の一部をマップとともに紹介。データ表もタップリのせて、ブライ攻略の基礎知識も教えよう！

イラスト・荒木伸吾&姫野美智

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
発売中

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

※要漢字ROM

第2部突入までの物語のおさらい

大きな海と1つの大陸。そして7つの島々からなるキプロスという世界があった。この世界にはいくつかの種族が雑居し、それぞれの暮らしを送っていた。種族の1つめは人類。つまり人間である。2つめはリーザズ族。全身をかたいうろこでおおわれた、リザードマンの種族。3つめはウォッシュ族。やわらかい毛を持つ巨大なリスのような種族だ。彼らはこの世界を統べるキプロス王家のもと、光の神の加護を受けながら平和な日々を送っていた。しかし、6千年のあいだ続いてきたこの平和も破られる日が来た。光神リスクによって封じられていた闇の魔神ダールを、謎の男ビドー・クレラントと、その腹心の部下七獣将たちが復活させたのだ。闇の力を得たビドーたちは、2億4千万の軍団を率いてキプロス王家に迫った。王家側近の精鋭である三銃士をはじめ光を信じる者たちもよく戦ったが、ついに王城にまで戦火がせまった。すべての希望が失われようとしたとき、陥落寸前の王城で、1人の王子が誕生した。人々はそのとき、王家に伝わる伝説『キプロス創世期』の最後の1文を思い出した。

魔神ダール蘇りし時
光神リスク、光の御子となりてキプロスの地に降りたたん。
そして再び闇をはらわんと、
八玉を持つ光神の守護星
誕生するものなり。
これすべて宿命とす。

そう、この王子こそがキプロス最後の希望、宿命の光の御子なのだ。宝物蔵にしまわれていた秘宝、八玉の首飾りをあずかった精鋭三銃士に守られて、燃えさかる王城から脱出する御子。だが七獣将の1人、風獣将リー・シャノン配下の殺し屋四死面によって、三銃士は瀕死の重症をおってしまった。このままでは御子が、すべての希望が失われてしまう。三銃士は最後の力をふりしぼり、御子の周囲に光の力による結界をはり、四死面をしりぞけた。人語を理解する不思議なロバのソフィに御子をたくした三銃士のダニエルは、すべての思いをこめて八玉を空に投げる。そして光の守護星、八玉の勇士のもとへ、8つの玉は散って行ったのだった。物語はこうして始まったのである。

⇧王城からおちのびる光の御子と三銃士

⇧8つの玉は勇士たちのもとへと飛んだ

漢字ROMってなぁに？
ＭＳＸで漢字を使えるようにするのが漢字ＲＯＭ。この漢字ＲＯＭがなければブライはプレイできません。ＭＳＸ２＋の各機種とＭＳＸ２の一部の機種は、これを搭載しているのでそのままで遊べます。しかし、キミのＭＳＸ２がそうでない機種ならば、別売の漢字ＲＯＭカートリッジがないと、ゲーム中のメッセージがまったく読めません。キミのＭＳＸ２が漢字ＲＯＭを搭載しているかを、マニュアルなどで確認しましょう。（続く⇨）

八玉の勇士たちをもう一度チェック！

かくして8つの玉は自分の主人となるべき勇士を求めてキプロス全土に飛んで行き、選ばれたのがここにいる8人だ。年令も性格もばらばらだし、いずれもひとくせあるような連中だ。ブライ上巻は2部構成になっている。第1部は勇士たちが自分の用事をはたして勇士として旅立つまでの7つの章からなっている。このゲームの特徴として、細かく設定された10種類のパラメータがあり、また各キャラクタがそれぞれの特殊能力を持っている。つまり第1部は彼ら自身にとって大切な事件をそれぞれこなしながら、ゲームキャラクタとしての能力をみがくというわけ。ここでは各キャラクタの性格づけにそった行動をとることがキャラクタ強化の道なのだ。そしてつちかわれた能力を持って、本編ともいえる第2部に突入するのだ。ではその選ばれし八玉の勇士たちをもう一度紹介しておこう。

藍玉&赤玉の勇士 プロット兄妹

けもののようなウォッシュ族の兄妹、無口で頑固な20才の巨漢ゴンザとかわゆいリスのような15才の少女マイマイ。2人は親の仇の妖狐ナインテールをさがす旅をしていたが、ついに出会った彼女は子供をまもるやさしい母親であり、仇ではないことを知る。そして2人は勇士として旅立つ。

仇と思ったナインテールとも仲良くなる

青玉の勇士 ザン・ハヤテ

もと海賊の特攻隊長。過激で一本気な、正義感の強い男。少々童顔だが、21才である。ビドー軍が挙兵してからは王家に協力して闇の軍団に対抗した。捕まっていた刑務所を仲間と脱出する際に死んだ、親方であるジャックに娘をさがすことを遺言され、その願いを秘めつつ青玉の勇士となる。

瀕死のジャックの遺言をうけるハヤテ

紅玉の勇士 リリアン・ランスロット

攻撃、防御、治療とさまざまに使える針の術を身につけている19才の女の子。恋人の行方を占ってもらおうと立ち寄った占い師の村で、村ぐるみのいたずらに引っかかったあと、占ってもらった結果、恋人は闇の世界の中。また、父親が殺されたことも知り、復讐心を抱いたまま、紅玉の勇士となる。

占い師の水晶玉に、死にぎわの父の姿が！

白玉の勇士 幻 左京

彼の正体は水神にして竜の一族の長、氷竜。彼は物語の根本となる事件を追うためと、恋人の墓参りのため天から地上に降りて来たのだ。思い出の地を汚したビドー軍を蹴散らしたあと宿敵虎の一族の手によって神通力を封じられてしまうが、事件をさぐるために白玉の勇士として地上にとどまる。

友である九尾の狐とともにたたずむ左京

緑玉の勇士 ロマール・セバスチャン7世

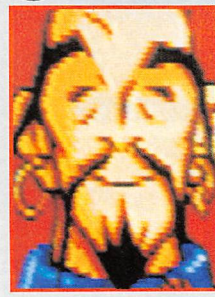
トカゲのような姿のリーザズの貴族出身の剣士。34才。急死した父の遺産をねらうビスマルク親子によって失明した弟の復讐のため、ビスマルクの息子を決闘のすえにたおし、ビスマルクのバックになっていたビドー軍もしりぞけたのち、弟を治療した緑玉への恩義と正義感から、勇士となる。

緑玉は弟ピエールの目を治してくれたのだ

黄玉の勇士 クーク・ロー・タム

まだ9才の少年クーク。本当は彼の父親、バビルが黄玉の勇士となるはずだったのだが、両親をビドーとつるんだ悪党の手によって殺されてしまったのだ。幼いクークはけなげにも父にかわって勇士となり、過酷な旅に加わるのだった。動物と語らう能力と、強力な念術を武器にしている。

父は強い子になれといいのこして死んだ

紫玉の勇士 アレック・ヘストン

76才だというのに超すちゃらかなじーさま。敵の気獣将ハジャを煙に巻き、ビドー軍兵士養成所を壊滅したところで、術師のライバル、ハッサムによって地獄に送りこまれてしまうがなんとか脱出。地上にもどってみると家族のことを託しハッサムは死んだ。そしてアレックは勇士として出発。

ハッサムをみとるアレックの心中は複雑だ

漢字ROMってなあに？

現在市販されていて、手にいれやすい漢字ＲＯＭとして使用できるカートリッジは、以下の通りです●日本語ワードプロセッサＭＳＸ－Ｗｒｉｔｅ II／アスキー（24,800円）●ＭＳＸ標準日本語カートリッジＨＢＩ－ＪＩ／ソニー（17,000円）●ワープロカートリッジ／パナソニック（24,800円）●ＨＡＬＮＯＴＥ／ハル研究所（29,800円）

第２部八玉の章これより開幕!!

第2部は、ソルテガの港町があった(オープニングストーリー以前にビドー軍によって破壊されたという設定)、ザイアス大陸の南部からスタートする。第１部を終了すると第2部のオープニングになり、ソルテガの廃屋にいる光の御子のもとへ、勇士たちがつぎつぎと集まってくる。ついにそろった八玉の勇士たちだが、じつは運命の糸はすでに複雑にからみあい、彼らの行動に影響をあたえているのだ。さて一方のビドーと七獣将たちも、すでに光の御子の暗殺に失敗し、勇士たちの旅立ちをはばむこともできなかった以上、今度は総力をあげて勇士たちをたおさねばならない。勇士討伐の命をうけたのは、木獣将の巨漢ゾルトバ・ジークと、七獣将の紅一点水獣将バルバラ・カレンの連合軍。両者は反目しつつもあわせて100万という、とてつもない数の兵士で廃屋の周囲をまったくアリのはい出るすきまもないほどにうめつくした。敵は100万。味方は8人。ほとんど勝ち目のない戦力差に、勇士のなん人かが討ち死にを覚悟したとき、アレックがすたすたと歩き出した。とびかかるビドーの大軍。絶体絶命の危機。だが、光の結界の力は、まだその効果を失ってはいなかった。一瞬にして消しとぶ敵兵。ほくそえむアレックを先頭に100万の大軍の目前からゆうゆうと去ろうとする勇士たち。だが水獣将バルバラが立ちはだかる。得意の水術で、空中に巨大な水滴を作り出し、勇士たちをおぼれ死にさせようというのだ。

さあ！　どうするどうする！

第２部のオープニングは、リリアンが必殺の針の技で雑兵をたおすシーンからだ！

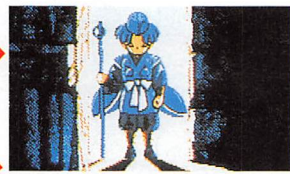
光の御子

文字どおり光の化身のようにキラキラと笑う光の御子

まずこの３人が顔をあわす

続いて元気爆発のハヤテがやってくる

幼い身で１人やってきたのはクークだ

プロット兄妹も無事到着

２人の獣将とゾルドバの小姓の不知火だ

最後に左京登場。これで８人そろったぞ

廃屋の周囲をうめつくすビドー軍の兵士

ザイアス大陸
ポインタの町
不気味な廃村
ゾーンの町
ビードル村
おいでませ！
ゴメス村

勇士たちにむかって、兵士が殺到する

光の結界の力!!

闇のものは光の結界に触れたとたん、一瞬で消滅だ！

どこに行けばどんな店があるの?

第2部の目的は、闇の力を封じることができる八玉の神器という8つのアイテムを集め、最後にビドーの居城に攻めこむこと。左のマップは第2部の舞台になるザイアス大陸の全体図だ。大陸には全部で7つの町や村がある。勇士たちはこの町や村を足場にして広い大陸を敵をたおしながら神器をさがしまわるわけだ。さて、町に入ると全部で9種類のショップがあり、いろいろな品物を買ったり、サービスをうけたりすることができる。もちろん買い物や治療などにはお金がかかるが、この値段もくせもので、ショップの主人はある程度客を見て商売するのだ。なんども戦いをくぐりぬけ、その名がキプロスにとどろくと、品物の値段が安くなる。知名度というパラメータがこの値引きのわりあいを設定しているのだが、これを引き上げるには、Aキャラと呼ばれるデカキャラやとくにてごわい敵をたおすと、効率がいいようだ。また、町の救済所でお金を寄付することも有効だ。どちらにしても、きびしい戦いのすえに勝ち取れる名声なのだ。さて、ゲームを進めていくうちに、つい忘れがちなのがどこの町や村にどんな店があったか、ということ。アレックや左京が町へ瞬間移動する特殊能力を覚えるまでは、買い物に帰るのもひと苦労だ。町や村にある店の表を作ってみた。マークしてある種類の店がその町にあるので参考にしてほしい。

ス大陸

シャイダの町

いまやビドーの居城

キプロス城

ラガンテ山

ガロガの町

謎のどうくつ

ガンマの町

START!!

水獣将バルバラ・カレン参上!

第2部本編に突入した直後に登場するのはバルバラだ。彼女は左京が竜の一族の者であることに気づき、究極の水術を知る水竜の居場所を教えろとせまるが、左京自身がじつは氷竜だとは知らない。今後の2人のかかわりは?

買取り所

←不用になったアイテムを買い上げてくれる

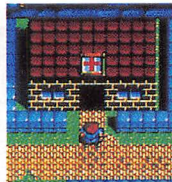
預かり所

←アイテムを一時あずけておける。有料だ

銀行

←お金をあずけておける。利息はつくのかな

救済所

→なんどもお世話になる救済所。お金さえ払えば、すべてのパラメータを回復してくれる。ありがたいなぁ

ちょっとべんりなショップ表

	救済所	薬屋	武器屋	防具屋	なんでも屋	本屋	買取り所	預かり所	銀行
ガンマの町	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ゴメス村	●	●	●	●					
ゾーンの町	●	●	●	●	●	●			
ガロガの町	●	●	●	●	●	●			
シャイダの町	●	●	●	●	●	●			
ポインタの町	●	●	●	●	●	●	●		●
ビードル村	廃村								

とっても大切な武器&防具のはなし

ブライには、装備品である武器と防具が64種類ずつあり、武器を1つ、防具は盾と鎧を1つずつ装備できる。防具は敵の攻撃から身を守るために重要だし、攻撃力が高いゴンザやハヤテでも武器が貧弱ではしかたがない。できるなら、より強力な装備をあたえたい。ここで注意しなければならないのは、この装備品には相性度があること。棍棒や戦斧のような重そうなものは攻撃力が大きく、力持ちのゴンザと相性がいいが、腕力のないマイマイやクークに持たせても使いこなせず、攻撃力が落ちる。これを数値としてあらわしたのが相性度だ。相性度は店で買い物をするときに教えてくれる。表は、編集部でプレイしたときの記録と資料から作成した最強装備をならべたもので、相性度はすべて最高だ。初期装備は第2部に突入した直後に第1部での装備を生かしつつスタート地点に近い町でととのえたもの。編集部がゲームクリアしたときの装備は最強ではない。これでもクリアは十分できるが、最強装備をととのえるのもゲームの楽しみの1つ。なにしろ普通のショップじゃ手に入らないのだ。ちなみに、八玉の神器はすべて装備品で、性能は抜群だ。

剣の看板は武器、盾の看板は防具の店

装備品の値段も、知名度で変わっていく

相性のいい初期装備

	武器	値段	攻撃力	鎧	値段	防御力	盾	値段	防御力
ザン・ハヤテ	惨人剣	——	12	シャーク・アーマー	1000	8	スター・シールド	700	8
マイマイ・プロット	ニードル・ナイフ	800	16	ロブス・メイル	——	4			
ゴンザ・プロット	ブレイカークラブ	700	16	ザウル・アーマー	300	4			
幻 左京	レザー・ウイップ	——	20	ブロック・プレート	600	6			
クーク・ロー・タム	錫杖	——	4	セラミ・プレート	600	6			
アレック・ヘストン	グラディウス	500	8	ミスティー・ローブ	——	4			
ロマール・セバスチャン7世	レイピアホーネット	——	16	舞鶴鎧	750	6	スター・シールド	700	8
リリアン・ランスロット	ニードル・ナイフ	800	16	マーメード・アーマー	900	8			

編集部クリア時の装備

	武器	値段	攻撃力	鎧	値段	防御力	盾	値段	防御力
ザン・ハヤテ	青爆剣	青玉の神器	64	シェル・アーマー	8000	20	スター・シールド	700	8
マイマイ・プロット	シャープ・ダガー	8700	48	赤宝鎧	赤玉の神器	32	ハンドアタッチ・シールド	5000	16
ゴンザ・プロット	藍裂斧	藍玉の神器	64	神雷不破鎧	1800	12	コメット・シールド	4800	16
幻 左京	双鉤槍	6500	40	白氷鎧	白玉の神器	32	双龍盾	8000	20
クーク・ロー・タム	黄念棒	黄玉の神器	64	ミラー・アーマー	13000	26	ハンドアタッチ・シールド	5000	16
アレック・ヘストン	紫雷杖	紫玉の神器	64	コスモ・メイル	3800	14	クロス・シールド	20000	32
ロマール・セバスチャン7世	緑刺剣	緑玉の神器	64	ハード・ウエザー	——	10	スター・シールド	700	8
リリアン・ランスロット	紅針	10000	52	紅麗鎧	紅玉の神器	32	双龍盾	8000	20

最強装備

	武器	値段	攻撃力	鎧	値段	防御力	盾	値段	防御力
ザン・ハヤテ	青爆剣	青玉の神器	64	サラマンダー	50000	30	ポセイドン・シールド	30000	32
マイマイ・プロット	ウィル・チェーン	30000	60	赤宝鎧	赤玉の神器	32	オーロラ・シールド	20000	32
ゴンザ・プロット	藍裂斧	藍玉の神器	64	スフィンクス	40000	30	ポセイドン・シールド	30000	32
幻 左京	ビーム・ソード	45000	60	白氷鎧	白玉の神器	32	円月万阻盾	20000	32
クーク・ロー・タム	黄念棒	黄玉の神器	64	ユニコーン	36000	30	オーロラ・シールド	20000	32
アレック・ヘストン	紫雷杖	紫玉の神器	64	ユニコーン	36000	30	クロス・シールド	20000	32
ロマール・セバスチャン7世	緑刺剣	緑玉の神器	64	サラマンダー	50000	30	ポセイドン・シールド	30000	32
リリアン・ランスロット	ブラックローズ・ウイップ	48000	60	紅麗鎧	紅玉の神器	32	円月万阻盾	20000	32

※表中、値段の項目で「〜の神器」となっている部分は、その装備が八玉の神器であるという意味です。

しびれちゃったよ〜!

敵と戦っていると、ときおり画面のパラメータを示す玉の上に表示されている勇士の姿がへたりこんでしまったり、毒で攻撃されて顔色が青ざめたりするときがある。へたりこんでしまったのは、敵の特殊能力攻撃で体がしびれて戦闘不能になっているマヒの状態。ほおっておいてもしばらくすると回復できるので、薬や回復の特殊能力にたよるほどもないが、毒の攻撃をうけると、戦闘終了後もその状態がのこり、少しずつ体力をうしなっていく。薬やリリアンの針術などで、早めに治療しよう。

これはマヒの状態。戦闘不能になる

毒をうけた! 顔色が変わり苦しそう

ストレスがたまると?

勇士たちの精神状態を数値化したパラメータが、ストレス。たとえば気の弱いクークが、暗いどうくつや不気味な村を歩いたりするとストレスがたまり、あまりひどいと、攻撃力ががたおちになるのだ。できれば薬や特殊能力で回復しておきたいね。

ビードル村はうす気味わるくてこわい

役に立つCM

Mファン編集部が作った『メイキング・オブ・ブライ上巻』。八玉の勇士をはじめ、上巻の主要キャラクタガイドやイベント画面の原画、制作の裏話になんとゲームシナリオの一部まで紹介。ブライの世界をもっと知りたい人は、本屋さんへどうぞ!

ゲームソフトのパッケージと同じ、まっかな表紙が目印。ゲームをプレイするにも、ぴったり。発行・徳間書店 定価1500円(税込)

本をよ〜く読んでしっかり勉強しよう

町の本屋で買うことができる全部で20種類の本。値段はちょっと高いが、これだけはぜひ手にいれるべきだ。この本というアイテムはそれを読むことによって、新しく強力な特殊能力を得られるとともに、知力のパラメータを高め、特殊能力の成功率や効果を格段にアップすることができるのだ。ただしその本を読んで意味があるか、というのが問題だ。本の題名を読めば誰がそれを読むべきかはだいたいわかる。水術の指南書は、水術の達人である左京が読むべきだし、念術や動物関係はクーク、針を使うことの本は、リリアンだ。おもわず笑ってしまう題名の『男は闘いだ／』は、ハヤテの本。これを読むと、敵をぶんなぐる乱打のほかに、もっと多くの敵をぶんなぐる滅多打ちと、さらに多くの敵をぶんなぐる暴れ雷が使えるようになる。本にはページ数があり、薄いほうが早く読み終えられる。ただし、たとえ本によって知識として特殊能力をおぼえても、それに見合う能力値がなければ当然使えないということになる。なかには読んでも意味のない本もあるのでご注意を。

まずは本屋で本を買って読み始めること

1歩で1ページ。クークが術を覚えた

売っている町	書　名	読む人	値　段	ページ数
ガンマの町	男は闘いだ／	青	4000	1000
	攻撃的水術指南	白	6800	1700
	針の神秘	紅	6000	1500
	間接的念術考	黄	3200	800
ゾーンの町	防衛的水術指南	白	5200	1300
	かわゆい攻撃術	赤	3200	800
	老人の防衛学	紫	4000	1000
	お便利魔法術	赤	2700	900
ガロガの町	殺人針の極意	紅	3600	900
	念術秘伝	黄	6000	1500
	剣術覚え書	緑	3200	800
	華やかな老後	紫	2400	780
	犬の手帳	黄	900	280
シャイダの町	念術腕力増強法	黄	2800	700
	楽しい手品	緑	1800	580
	上手な洋裁	紅	1500	440
ポインタの町	老いた人の魔術	紫	7200	1800
	星占い入門	紅	1200	320
	アニマルブック	黄	1500	420
	男の身だしなみ	白	1200	370

●本屋の表の読む人の欄の色の名は、各勇士の玉の色に対応しています。青＝ハヤテ／白＝左京／黄＝クーク／赤＝マイマイ／紅＝リリアン／緑＝ロマール／紫＝アレック／藍＝ゴンザ（本はなし）

この薬さえあれば48時間だってたたかえます

長い旅の途中で時にはダンジョンの奥深くや迷路になった建物のなかで、薬を１つ持っていただけで全員の体力が切れた絶体絶命の状態から生還できることがある。ショップで買える薬は、比較的安い値段にもかかわらず、その効果はとても大きい。右の表はブライに登場する薬についてのデータだ。第１部ではありがたかったアスロン20〜80やポイズンゼロは、回復系能力の使い手であるリリアンやアレックのおかげでそれほど重要ではなくなるが、能力値を回復させるアスロンズ、アスロンビッグ、そして万能回復薬のアスロンキングは第２部で重要な薬になるだろう。たとえばアスロンズが２つあれば、ダンジョンの奥で体力も特殊能力もつかいはたしても、薬の効果でマイマイのピューンパでダンジョン外に脱出、そしてアレックのアットューマで町まで飛んで帰れるのだ。さて、もうひとつ重要な薬品として、グーン系の薬たちがある。これらは特定の敵と戦ったあとに発見することがある薬だが、これを飲んだキャラクタは、その種類によって各パラメータを増加することができるのだ。薬にかぎらず、なにかを発見するには好奇心が重要。マイマイあたりの好奇心をきたえておくべきだろう。

薬屋は、救済所のつぎになんども入る店

疲れたクークもアスロンズで回復

薬品名	効　能	標準価格	入手方法
アスロン系（回復薬）			
アスロン20	体力、攻撃力、素早さを、それぞれ最大値の20%、50%、80%まで回復させる。	60	店／敵
アスロン50		300	店／敵
アスロン80		600	店／敵
アスロンズ	能力値を回復させる。アスロンズは最大値の50%、アスロンビックは100%全開	300	店／敵
アスロンビッグ		700	店／敵
アスロンキング	すべてのパラメータが回復する	8000	店／敵
アスロンピアー	マヒ状態から回復する	60	店／敵
グーン系（パラメータをのばす）			
パーワグーン	体力の最大値アップ	30	敵
ブレイングーン	知力の数値アップ	30	敵
ヒットグーン	攻撃力の最大値アップ	30	敵
アキレスグーン	素早さの最大値アップ	30	敵
サイコグーン	能力値の最大値アップ	30	敵
ラッキーグーン	器用さの数値アップ	30	敵
ハートグーン	好奇心の数値アップ	30	敵
パテントグーン	忍耐力の数値アップ	30	敵
ストレス系（ストレス除去）			
ロストストレス	たまったストレスを解消する、ロストストレスは最大値の20%、ノンストレスは100%解消	150	店／敵
ノンストレス		500	店／敵
ポイズン系（毒消し）			
ポイズンゼロ	毒を消す	50	店／敵

おべんり特殊能力活用術・基礎編

特殊能力を使うにはいくつかの制限ある。表の＊がついている左京の能力は、彼が氷竜によっているとき以外は使えない。またいくつかの能力は、特定の仲間が戦闘可能状態でなければ使えない。たとえば※１のマンターンは、１人の勇士の体力、攻撃力、素早さ、ストレスの値を100%回復させるが、リリアン、マイマイ、クークの３人が必要。※２のベンリダーナは、マンターンと同じパラメータを全員一定の割合で回復でき、アレック１人がいればよい。能力値に余裕があればベンリダーナのほうが便利だぁなといえる。

◎表の見方●消費能力値／１回の能力使用で消費する能力値●入手方法／初＝初めから使える／本＝本でおぼえる／＊＝左京が氷竜になったとき●効果／※１、※２＝本文参照●影響範囲／単＝対象の１人に影響／全＝対象の全員に影響／グ＝敵集団中の１種類に影響●使用者、必要な仲間／色の名は、勇士の玉の色に対応。25ページの欄外を参照してください。

⬆これはイベント画面での左京の水術だ

防御系

敵の能力をはね返し、味方をパワーアップして戦闘を有利にする能力

能力名	使用者	消費能力値	入手方法	効果／影響範囲		必要な仲間
水柱	白	10	初	バリヤー	単	
水壁	白	80	本	バリヤー	全	
ガッシュ	紅	5	初	攻撃力強化	単	
ラガッシュ	紅	60	本	攻撃力強化	全	黄
雑無打の念	黄	20	本	攻撃力強化	単	
シュラト	紅	5	初	素早さ強化	単	
マシュラト	紅	60	本	素早さ強化	全	赤
モノゴッツイ	紫	150	本	攻・素強化	全	赤 黄
アラヨット	紫	10	初	呪文返し	敵単	
ホイサット	紫	120	本	呪文返し	敵全	紅 黄
ホナサイナーラ	紫	10	初	戦闘回避	全	

回復系

失ったパラメータを回復したりマヒや毒を治療したりする能力

能力名	使用者	消費能力値	入手方法	効果／影響範囲		必要な仲間
ギムレ	紅	10	初	体力回復	単	
ギムレッツ	紅	120	本	体力回復	全	紫
陣強の念	黄	5	初	攻撃力回復	単	
羅陣強の念	黄	60	本	攻撃力回復	全	紫
シュッシュラ	赤	5	初	素早さ回復	単	
シュタララ	赤	60	本	素早さ回復	全	紫
サナレータ	紅	20	初	毒消し	単	
ピンピーン	紫	30	本	マヒ回復	単	紅 赤 黄
マンターン	紫	100	本	※１	単	紅 赤 黄
水祈願	白	0	＊	完全回復	全	
ベンリダーナ	紫	1500	本	※２	全	

攻撃系

敵にダメージをあたえパラメータや特殊能力をうばう能力

能力名	使用者	消費能力値	入手方法	効果／影響範囲		必要な仲間
乱打	青	10	初	ダメージ	単	
滅多打ち	青	30	本	ダメージ	グ	
暴れ雷	青	40	本	ダメージ	全	赤 黄
水剣	白	20	初	ダメージ	単	
水嵐	白	40	本	ダメージ	グ	紅
水殺し	白	60	本	ダメージ	グ	黄
爆水破	白	100	本	ダメージ	グ	青 緑
ロストニードル	紅	10	初	ダメージ	単	
ニードルバーン	紅	50	本	ダメージ	全	緑
岩石崩し	藍	30	初	ダメージ	グ	
思奇利の念	黄	100	本	ダメージ	グ	赤
ザザーン	紫	5	初	ダメージ	単	
ドドーン	紫	40	初	ダメージ	全	
タイフーン	緑	5	初	ダメージ	単	
タイフーンズ	緑	40	本	ダメージ	全	
奪観音の念	黄	5	本	体力	単	
蚕苦利の念	黄	150	初	体力	全	
パッポンパ	赤	30	本	敵消滅	単	
地獄流しの念	黄	300	本	敵消滅	全	青白赤藍紅紫緑
水だまし	白	20	初	行動停止	グ	
凍結行	白	500	＊	行動停止	全	
針だまし	紅	50	本	行動停止	全	紫
針舞い	紅	5	初	攻撃力	単	
パンピー	赤	10	初	攻撃力	グ	藍
ポポロン	赤	10	初	素早さ	グ	
ランプー	赤	20	本	防御力	単	白 紅 黄
時空剣	緑	20	本	守備力	全	
ヒュヒューン	紫	0	本	能力値	単	
亜羅玉の念	黄	15	初	能力封じ	単	
パバーン	紫	50	初	能力封じ	全	黄

移動系

フィールド上やダンジョン内での移動を安全で楽にする能力

能力名	使用者	消費能力値	入手方法	効果
ピューンパ	赤	60	本	ダンジョンなどから脱出する
アットユーマ	紫	40	初	行ったことのある町へワープ
水神送り	白	100	本	好きな町へワープ
聖行間の念	黄	20	本	一定時間毒地帯を安全に通行
亜邪駆の念	黄	15	本	一定時間敵の先制攻撃をうけない
惨邪駆の念	黄	25	本	一定時間敵が出現しない

なんてったって敵は2億4千万

そう。敵は2億4千万なのだ。ゲームをプレイしてみるとこのビドー軍の強大な戦力を実感できることうけあいだ。とにかく敵がうじゃうじゃ出てくるし、その種類も合計160種にのぼる。最初のころめんくらうのはCキャラに出会ったとき。なにしろ、2千、3千といった大部隊が突然あらわれるのだが、こいつらは完全に数だけのザコキャラ。たった8人の勇士にかかれば、あっというまに全滅させることができるのだ。まあ、彼らにかかったらただの雑兵など敵のうちに入らないということか。Bキャラの怪物たちや、各獣将直属の軍団員たちは、かなりてごわいやつもいる。体力や攻撃力も強力なやつがいるし、各種の特種能力攻撃をかけてくるものも多い。そしてAキャラは、フィールドに突然登場するもののほかに、イベントに登場するストーリー上重要なキャラクタもいるのでお楽しみに。

デカいだけじゃない！Aキャラ

Aキャラは特定の地域内と、イベントが発生したときに登場する大型キャラ。ただの敵ではなく、ストーリー上の目印の意味を強く持っているものが多い。たとえば八玉の神器を守っているのも、七獣将が戦闘画面に登場するときもAキャラだ。だてに大きいわけじゃないのだ。

多くのプレイヤーが最初に戦う看守のバブ。素手のハヤテでもたおせる

八玉の神器の一つを守る首神。マヒなどの特殊能力攻撃でてごわいあいて

同じく神器を守るダイダラボッチ。こいつもあっとおどろく攻撃をするぞ

けっこうてごわいBキャラ

100種類近く登場するBキャラ。いわゆる普通の敵キャラだが、特殊能力で攻撃してきたり、なかにはダメージを回復する能力をもったタイプまでいる。こんなやつにはババーン、針だまし、地獄流しの念の特殊能力フルコースで対抗してみるか。

Bでいちばんてごずるのはこの特殊部隊。体力、攻撃力がある上、回復能力まで持っている

マヒの攻撃がきびしい、地下ダンジョンのジェリーアイ

仲間を呼んでくる敵の代表格がこのブロッキングなのだ

毒で攻撃してくる敵、砂漠に住むポイズン・ウォームだ

とにかくメチャ固いこうらを持つスーパー・グラニット

単なるうぞ～むぞ～のCキャラ

ほんとうにうぞ～むぞ～。勇士たちのパラメータさえしっかりしていればあまりこわくないのが、この軍団型のCキャラ。文字通り数をたのみにおそってくるが、場合によっては勇士たちにほとんどダメージをあたえないままに、数千の兵が武器の攻撃だけで全滅することもある。まあ2億4千万の敵がすべて、強力な精鋭兵士であるわけもないけどね。勇士たちの強さを確認するためにいるような敵だ。

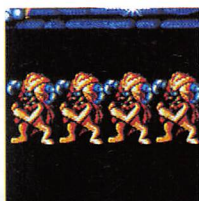
とにかくほんとうに弱い、足軽隊

かっこうばかりでてんで弱い甲ちゅう隊

Cキャラのなかでは最強の重装歩兵隊

気持ちわりいぞ、こいつら

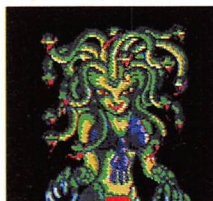
合体するAキャラ!!

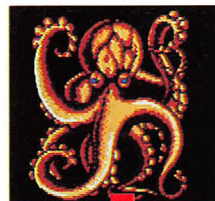
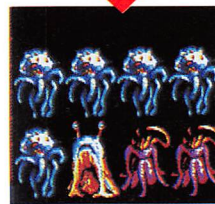
いくつかのBキャラが連続して攻撃をしてきたあと、合体してAキャラに変身するのだ。

このヘアーボールの4匹グループが出たら、要注意

ヘアーボール撃退直後、ゾメーバーがあらわれる

ゾメーバーの攻撃も退けるとヘアーボールと合体し、巨大なマンモスに変身する

分裂するAキャラ!!

Aキャラをたおしたと思ったら、体の一部が独立したりバラバラに分裂したりしてBキャラに。

いろっぽいけどこわいAキャラメデューサをたおすと

その髪の毛だけが分裂して、ブラック・スネークになる

ばかでっかいタコ、オクトパスをやっつけてみたらば

グレル、大なめくじ、ローパーのペトペト怪物になった

MSXの神秘数・キャラクタコード27

BASICピクニック

#12うわさのエスケープシーケンス

授業からのエスケープ。現実からのエスケープ。常識からのエスケープ。さまざまなものから逃げていった先に、なにか新しいものが待っている、ような。

LOCATE文のないプログラム

写真は、リスト1のプログラムを実行している画面だ。ビリケンヘッドの男の子の口がカーソルキーの入力に応じて3つのパターンに変わる。

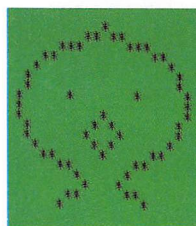
顔の形に並べられている文字は「＊」。行40のPRINT文に続く文字列の最後にダブルクォーテーションマークにはさまれてちょこっと顔を出している。画面に表示されている「＊」は、すべてこの「＊」だ。

このプログラムでは、まったくLOCATE文を使っていない。LOCATE文のかわりに座標指定の機能を発揮しているのが「＊」のまえにある「E$～」なのだ。これが、ファンダムでもよく登場する座標指定のエスケープシーケンスだ。

エスケープシーケンスはこれ以外にもいくつか種類がある。その不思議な機能と使い方が、今月のピクニックのテーマだ。

```
10 COLOR 1,12:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 FOR I=0 TO 5:READ A$(I):L(I)=LEN(A$(I
))¥2:NEXT:A$(7)=A$(3):L(7)=L(3):E$=CHR$(
27)+"Y":A$=A$(0)+A$(1):L=L(0)+L(1)
30 FOR I=1 TO L
40 PRINT E$;MID$(A$,I*2-1,2);"*":NEXT
50 S=STICK(0):IF S MOD 2 =0 THEN 50
60 FOR I=0 TO 4
70 PRINT E$;CHR$(44+I);"/";SPC(9):NEXT
80 A$=A$(S):L=L(S):GOTO 30
90 DATA "5.4/4031201/1.0-0,/+.*-*,)+)*))
*(*'+&,&-%.%/%/%0$1$2#3$4$5%6%7%8&9&:';(
<)<*=+=,=-<.</;0:0918172635464758*/*7","
,3-4.5/403/2.1-2",,"-/.0.1/2/3/4.5.6-7",
,"./-0.1/2.3-4.5/6.7"
```

←プログラムのくわしい解説は右のページで

リスト1：顔のアニメーション

↑初期画面。カーソルキーの上を押してもこの顔になる

↑カーソルキーの右か左を押すと「ニコッ」

↑カーソルキーの下を押すと口元がげげっとなる

エスケープシーケンス escape sequence。この場合のエスケープとは、キャラクタコード27のコントロールキャラクタ、すなわちCHR$(２７)のことで、しばしばESCと略される。また、エスケープキャラクタ、拡張文字と呼ばれることもある。
たとえば、リターンキーを押したときはCHR$(１３)がキーボードからMSX内部に送られるように、ESCキーを押したときにはこのCHR$(２７)が送られるのだが、MSXではESCキーを押してもなにも起こらない。ところが、PRINT文中でCHR$(２７)が出てくると、それに続く特定の文字が特別な意味をおびるようになる。これこそが、エスケープキャラクタのオリジナルな使われ方で、エスケープとそれに続く本来の意味を変えられた文字のつながりをエスケープシーケンスという。
もともと、エスケープということばは「逃避、脱走」という意味だが、エスケープキャラクタによって本来の文字の意味から脱走して、特別な意味を持たせるというようなところからこう名づけられたのだろう。

ダブルクォーテーションマーク(") この文字は文字列を囲む特殊な文字なので、文字列そのものには入れることができない。このためにX座標かY座標が2になっている座標をエスケープシーケンスで指定するときに困ってしまう。そこで、たいていはその座標を避けているが、やむをえない場合は、CHR$(３４)、つまりダブルクォーテーションマークのキャラクタコードを使って指定することになる。

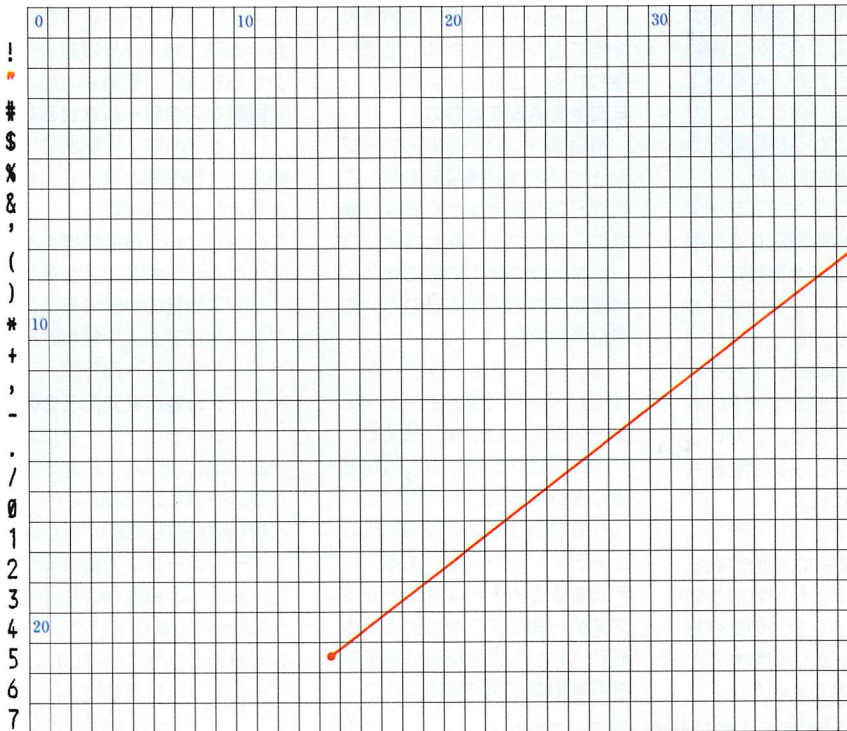
座標指定機能を持つ文字

通常のLOCATE文……LOCATE X, Y

※X座標とY座標が逆の順序になる

エスケープシーケンス……CHS$(27);"Y";CHR$(32+Y);CHR$(32+X);

エスケープシーケンスに使用する文字と座標の関係

※「"」は文字列中では使えないので、どうしても使いたい場合はCHR$(34)の形で使うこと。
また、座標が0になるときはX、Y座標とも空白が対応。

じっさいに現れる形
CHR$(27);" Y5.";

CHR$(32+14)　CHR$(32+21)

座標(14, 21)

PRINT CHR$(27);"Y5.*"と打ちこんでリターンキーを押してみよう。画面の上のほうでやったほうがわかりやすいだろう。これを実行すると、「*」が画面の下のほう、座標(14, 21)の場所に表示される。Yのあとの文字を変えると表示場所も変わる。

PRINT文の文字列のなかに、CHR$(27)と、その直後に「Y」(かならず大文字)があると、そのあと2文字(ここでは「5.」)はふつうの文字ではなく、座標指定の文字とみなされて、キャラクタコードに応じた位置(キャラクタコード=32+座標)にカーソルが移動するのだ。そして、それに続く文字(ここでは「*」)がふつうの文字としてその場所に表示される、という仕組みだ。

座標指定用として使われるときの文字と座標の関係をまとめて左の図に示した。じっさいに使うときは、Y座標、X座標の順にならべるという点に注意(LOCATE文とは逆)。

こんがらかったリスト1を解きほぐすと

10　画面の初期設定
20　座標データ群をA$(n)に読みこみ、それぞれの座標データの個数をL(n)に設定／A$(7)、L(7)の設定／E$にCHR$(27)+"Y"を入れる／初期画面を表示するための変数の設定
　A$(n)……A$(0)は、顔の外形と目の座標データ群。A$(1)、A$(3)、A$(5)は口の部分で、それぞれスティック入力が1(上)、3(右)、5(下)のときの座標データ群。A$(7)、つまりカーソルキーの左を押したときのデータは、右を押したときのA$(3)をそのまま使用。また、A$(2)やA$(4)なども形式上読みこまれているが、なにも設定されない
　L(n)……座標データ群が持つ座標の個数。1つの座標は2つの文字でできているので、L(n)はA$(n)の長さの半分になる。行40のループの終値Lにそのつど設定される
　E$……座標指定のエスケープシーケンスの頭の部分。ここでは座標指定だけなので、CHR$(27)と"Y"を組にして設定
30〜40　顔または口の表示⇒E$以降に続くMID$で取り出される2文字が座標データ。データに応じた座標に「*」を表示していく
　L……ループの終値(座標の個数)
　A$……そのつど使用する座標データ群。MID$で2文字ずつ取り出して使用。A$、Lとも、行80でスティック入力の値に応じて設定される(ただし最初は行20で設定)
50　スティック入力⇒4方向のみ受け付け、それ以外(入力値が偶数のとき)はくりかえし
60〜70　口の部分の消去⇒口を表示する部分にスペースを9個ずつ表示してきれいにしておく。ここは、むしろLOCATE文を使ったほうが短いが、サンプルとしての意地を貫いてあえてエスケープシーケンスでやった
80　行50で受け付けたスティック入力の値に応じたデータをA$、Lに設定して行30に飛ぶ
90　座標データ⇒A$(0)〜A$(5)の順に文字データをダブルクォーテーションマーク(")でくくってならべている。LOCATE文を使うとここのデータが長くなる(右のリスト参照。データ以外はだいたいリスト1とおなじ構造)。とちゅうの連続するコンマは、不要なA$(2)、A$(4)用の空データのため

参考:リスト1と同じことをするプログラム

```
10 COLOR 1,12:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 READ X,Y
30 IF X=0 THEN 50
40 LOCATE X,Y:PRINT "*":GOTO 20
50 S=STICK(0):IF S=1 THEN RESTORE 110 EL
SE IF S=3 OR S=7 THEN RESTORE 120 ELSE I
F S=5 THEN RESTORE 130 ELSE 50
60 FOR I=0 TO 4
70 LOCATE 15,12+I:PRINT SPC(9):NEXT
80 GOTO 20
90 DATA 14,21,15,20,16,20,17,19,16,18,15
,17,14,17,13,16,12,16,11,15,10,14,10,13,
9,12,9,11,9,10,10,9,10,8,11,7,12,6,13,6,
14,5,15,5,15,5,16,5,17,4,18,4,19,3
100 DATA 20,4,21,4,22,5,23,5,24,5,25,6,2
6,6,27,7,28,8,28,9,29,10,29,11,29,12,28,
13,28,14,27,15,26,16,25,16,24,17,23,17,2
2,18,21,19,22,20,23,20,24,21,15,10,23,10
110 DATA 19,12,20,13,21,14,20,15,19,16,1
8,15,17,14,18,13,,
120 DATA 15,13,16,14,17,14,18,15,19,15,2
0,15,21,14,22,14,23,13,,
130 DATA  15,14,16,13,17,14,18,15,19,14,
20,13,21,14,22,15,23,14,,
```

いろいろなエスケープシーケンス

エスケープシーケンスには、下の表のようにぜんぶで17種類ある。大きくわけると、①カーソルを移動させるもの6種類、②画面クリアを含め文字を消去するもの5種類、③画面をスクロールさせるもの2種類、④カーソル表示を変えるもの4種類、の4つにわけられる。座標指定のエスケープシーケンスは、カーソルを移動させる6種類のうちの1つにすぎないのだ。

座標指定のエスケープシーケンスだけは座標を指定する文字のぶんだけちょっと複雑だが、エスケープシーケンスの使い方は基本的にみなおなじで、CHR$(27)の直後に、それぞれの機能を指定する文字を下の表のようにつなぐだけだ。だいじなのは、大文字と小文字をきちんと区別すること。

また、エスケープシーケンスの終わりは自動的に判断されるので、書式さえ正しければこのエスケープシーケンスの文字列のあとに表示したい文字をてきとうにつないでかまわない。

ではそれぞれの解説。

①カーソルを移動させるもの

カーソル移動のエスケープシーケンスは6種類あるが、座標指定のもの以外は、多くの場合、備考の欄に書いてあるようなコントロールキャラクタで置き換えることができるため、あまり使われることがない。

②文字を消去するもの

画面をクリアするエスケープシーケンスは2種類あるが、これは2つともまったくおなじ機能で、しかも、これもコントロールキャラクタ1文字におなじ機能を持つものがあるので、あまり使われない。

しかし、「E$；"K"」と、「E$：″J″」は、エスケープシーケンスにしかない機能で、ゲームプログラムでの応用が期待できるだろう。じっさいに、「J」のほうは、スクロール式シューティングゲームで「あるアイテムを取るとそれ以降のキャラクタが一瞬にして消える」という形でいかされた例もある(1988年8月号掲載の河内和彦作『DISTANCE』)。

また、「E$：″l″」(小文字のエル)は、CTRL＋Uキーを押したときの働きに似ている。カーソルがどこにあっても行全体を消去するのだ。ただし、「M」のようにスクロールはしない。あくまで、カーソルのある行の左から右端までを消すのだ。

③画面をスクロールさせるもの

「L」と「M」は、機能欄で1行挿入、1行削除となっているが、それよりも下スクロール、上スクロールという機能のほうが目玉になる。これもエスケープシーケンス独特の機能で長いプログラムなどでもよく使われる。31ページのリスト2参照。

④カーソル表示を変えるもの

カーソル表示、カーソル消去の2つはLOCATE文の第3パラメータ(カーソルスイッチ)と機能はおなじだが、残りはエスケープシーケンス独特のものだ。ちょっと特殊なのでどのように使っていいか迷うが、ためしてみるとけっこう楽しい。31ページのリスト3参照。

セミコロン(；)を省略できる場合とできない場合　今回のプログラムでは、文字と文字変数などのあいだに「；」をかならずつけているが、これは、文字の区切りが見やすいようにつけたもので、じつは、ほとんどが省略できる。つまり、

```
PRINT E$；″E″；
```

は、

```
PRINT E$″E″；
```

とまったくおなじなのだ。ただし、文字列の最後の「；」だけは省略できない。これは、PRINT文に続く文字列の最後に「；」がない場合は、自動的にカーソルのある位置から次の行の先頭にカーソルが移動してしまうため、あるのとないのとでは動きがかなりちがってくるためだ。たとえば、

```
PRINT CHR$(27)″E″；
```

と

```
PRINT CHR$(27)″E″
```

を2つとも実行してどうなるかを見てみるとよくわかる。前者は、画面をクリアして画面のいちばん上の行に「Ok」を表示するが、後者は、画面をクリアして2番目の行に「Ok」を表示する。このセミコロンの落とし穴にはよく落ちるので、あってはならない場合以外、文字列の最後にはセミコロンをつけておいたほうが安全。

セミコロンと「＋」　セミコロンで連結している文字のつながり全体を1つの文字変数に入れたい場合は、セミコロンのままではエラーになる。この場合は、セミコロンのかわりに「＋」を使う。たとえば、

```
CHR$(27)；″L″
```

を1つの文字変数にしたいときは、

```
A$=CHR$(27)+″L″
```

として、

```
PRINT A$；
```

のようにして使う(この場合は、その行以降が1行下にスクロールする)。

エスケープシーケンス一覧表

※ただし、表中のE$はCHR$（27）を表す

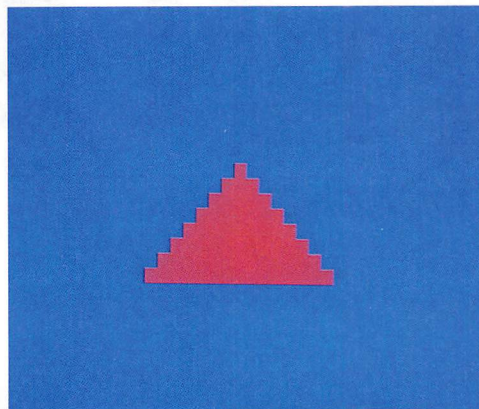
エスケープシーケンスの種類	機　能	備　考
E$；"A"	カーソルを上に移動	CHR$（30）と同様の機能
E$；"B"	カーソルを下に移動	CHR$（31）と同様の機能
E$；"C"	カーソルを右に移動	CHR$（28）と同様の機能
E$；"D"	カーソルを左に移動	CHR$（29）と同様の機能
E$；"H"	カーソルをホームポジションに移動	CHR$（11）と同様の機能
E$；"Y"；CHR$（32＋Y座標）；CHR$（32＋X座標）	カーソルを（X座標、Y座標）の位置に移動	LOCATE文と同様の機能
E$；"J"またはE$；"E"	画面をクリア	CHR$（12）と同様の機能
E$；"l" 注・小文字のエル	1行すべてを削除	CTRL＋Uキーに近い
E$；"K"	行の終わりまでを削除	カーソル以降を削除
E$；"J"	画面の終わりまでを削除	カーソル以降を削除
E$；"L"	1行挿入	その行以降は下へスクロール
E$；"M"	1行削除	その行の次行以降は上へスクロール
E$；"x4"	カーソルの形を「■」にする	
E$；"x5"	カーソルを消す	LOCATE,，0と同様の機能
E$；"y4"	カーソルの形を「▂」にする	いわゆる挿入モードにはならない
E$；"y5"	カーソルを表示する	LOCATE,，1と同様の機能

✪エスケープシーケンスを試すときはかならずPRINT文のあとにエスケープシーケンスを置き、文字列全体の最後に「；」をつけて実行すること

スクロール機能を持つエスケープシーケンス

リスト2：赤いピラミッドが上下に動く

```
10 COLOR 8,4:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 E$=CHR$(27):LOCATE,,1:LOCATE,,0
30 FOR I=0 TO 7
40 LOCATE 19-I,12+I:PRINT STRING$(I*2+1,
255)
50 NEXT
60 LOCATE 0,0
70 FOR I=0 TO 10:PRINT E$;"M";:NEXT
80 FOR I=0 TO 10:PRINT E$;"L";:NEXT
90 GOTO 70
```

赤いピラミッドがスムーズに上下に動く

リスト２は、赤いピラミッドを11文字の幅で上下に揺らすプログラムだ。プログラム中、LOCATE文のところは、すべてエスケープシーケンスに置き換えることができるが、ここではリスト１とちがって意地をはらずにわかりやすいほうを使った。

行20は、E$にCHR$(27)を設定するついでに、LOCATE文を使ってカーソル表示とカーソル消去をおこなっている。少なくとも、カーソル表示をやっておかないと、カーソルキャラクタで構成されているピラミッドが見えなくなるのだ。

行30〜50は、ピラミッドの形にカーソルキャラクタを表示する部分。行60〜行90は最上行で１行挿入、１行削除をおこなうことで、ピラミッドの形をそのまま上下に揺らしているわけだ。

この動きとおなじことをエスケープシーケンスを使わずにやるのはかなりめんどうだ。部分的にかきたし、よけいな部分を空白で消せばいいのだが、プログラムが複雑になってしまううえに、実行スピードもかなりおそくなってしまう。ひまな人は、右の参考リストを打ちこんで実行してみて、リスト２の動きと比べてみてほしい。

参考：かきかえでやるとすごくおそい

```
10 COLOR 8,4:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
20 LOCATE,,1:LOCATE,,0
30 FOR I=0 TO 7
40 LOCATE 19-I,12+I:PRINT STRING$(I*2+1,
255)
50 NEXT
60 FOR I=0 TO 10:V=459-40*I:FOR J=0 TO 7
:VPOKE V+39*J,255:VPOKE V+41*J,255:NEXT:
LOCATE 12,19-I:PRINT SPC(15):NEXT:FOR I=
0 TO 10:LOCATE 12,9+I:PRINT STRING$(15,2
55):V=59+40*I:FOR J=7 TO 0 STEP-1:VPOKE
V+39*J,32:VPOKE V+41*J,32:NEXT:NEXT
70 GOTO 60
```

カーソルを変えるエスケープシーケンス

リスト３：どれがホンモノのカーソル？

```
10 COLOR 15,1:SCREEN 0
20 E$=CHR$(27)
30 PRINT E$;"Y)*";"0123456789";
40 PRINT E$;"Y**";STRING$(10,255);
50 PRINT E$;"Y*";CHR$(42+RND(1)*10);"A";
E$;"D";
60 PRINT E$;"y5";:GOSUB 110
70 PRINT E$;"y4";:GOSUB 110
80 PRINT E$;"x4";:GOSUB 110
90 PRINT E$;"x5";:GOSUB 110
100 GOTO 40
110 FOR W=0 TO 500:NEXT:RETURN
```

「Ａ」の反転パターンがデモったあと、ほんとうのカーソルの位置だけがふつうの「Ａ」になる

カーソルは重なった文字を反転させたパターンになるという奇妙な性質がある。ただし、プログラム実行中は、カーソル表示のモードになっていないとそうはならない。

このプログラムでは、行30、40で、０〜９の数字とそのすぐ下にカーソルキャラクタ10個を表示しておき、行50でそのカーソルキャラクタ群のどこかに「Ａ」を表示し、カーソル位置を１個もどしている(すべてエスケープシーケンス)。「Ａ」を表示してカーソル位置をもどすということはつまりカーソルの現在位置を「Ａ」に重ねるということだ。そこでエスケープシーケンスのカーソル表示をおこなう(行60)と、カーソルキャラクタすべてが「Ａ」の反転パターンになる。そして、カーソルの形を３分の１にし(行70)、またもとの四角にもどすと(行80)、10個の「Ａ」の反転パターンが身をすくめて立ち上がるように変化していく。そして最後にカーソル消去(行90)。このときにようやく、ほんとうのカーソルの位置がはっきりする。つまり、ほんとうのカーソルの位置だけがふつうの「Ａ」の文字になるのだ。リスト３は、これをなんどもくりかえすプログラムなので(「Ａ」の位置は毎回ランダムに変わる)、じっと見ていて、次にどこがほんとうのカーソルの位置なのかをいいあてるゲームにもなる。じつは、ほんとうのカーソル位置は動作中にチカッとひらめくのだ。ただし、よく見ていないと見逃すこともあるくらいのひらめきなので、リスト３は、集中力を養うトレーニングゲームということもできると思う、んだけど。

MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい！

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

戦国群雄伝

戦国群雄伝を持っていないお子さんはごめんなさいよ。鈴木佐太夫の秘伝「おいしい技」を伝授つかまつろう。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

鈴木佐太夫のおいしい技・その1

シナリオ1、レベル5です。

3月　鈴木重秀で19徴兵

4月　佐太夫・鈴木重朝で19ずつ徴兵

5月　重秀で19徴兵。佐太夫70、重秀93、重朝1、岡1に再編成

6月　兵糧を82(15日分)持って佐太夫と重秀で21国に攻めこむ

佐太夫だけ出陣して左下隅に配置。北畠具教が接するのを待って重秀を出陣させ、逃げ道をふさいで鉄砲攻撃と突撃で倒す。

(by横田仁・岐阜県)

24国の守り方はその3を参照してほしい。

21国伊勢志摩の地形と配置可能ヘックスをうまく利用したもので、籠城戦がないため多くの兵糧が残ることと、いくらか敵兵が手に入るのがおいしい。

ただ、敵兵力が103の場合と137の場合があるのだが、103の場合に失敗したことがあった。すべての武将を具教より早く捕まえたので佐太夫単独の兵力でも北畠軍(具教のみ)を上回ったため、具教が途中から引き返してしまったのだ。また、なぜか松永久秀がいて寝返ってきたために失敗したこともあった。

なお、夜襲のみでふつうに攻めてもうまくやれば勝てる。

❶24国・紀伊で、徴兵と再編成でこんな兵士配分にする

❷佐太夫と重秀で21国に攻めこみ、重秀は出陣せず、佐太夫は左下隅に配置

❸敵大名が隣接するのを待って重秀で逃げ道をふさいで鉄砲攻撃

❹4日くらいで勝てるので、多くの兵糧といくらかの兵が手に入る

鈴木佐太夫のおいしい技・その2

シナリオ2・レベル5で、半年以内に摂津和泉・山城・大和・近江を取ります。

3月　①重朝で25徴兵②重秀で借金③重秀で米を「(金－25)÷相場」だけ買う(商人がいなければ4月以降でいい)

4月　お休み

5月　①重朝で25徴兵②佐太夫80、重秀74、重朝1、土橋1に再編成　兵糧を12残して佐太夫と重秀で25国を攻める

重秀が手近な敵を夜襲で倒し、城主に隣接すれば籠城してくれる。城主の兵が30以上のときは佐太夫も城主に隣接したほうがいい。また、城主に隣接するために邪魔にならない敵は(攻撃してきても)相手にしないほうがいい。

籠城戦では、下の門から入り、城壁を登って城主に隣接すれば退却してくれる。

6月　(摂津和泉)①24国に米がなければ送る。②有能な武将2人と戦闘が高く野望が50未満の騎馬隊を1人選ぶ。③有能な武将2人に施し、再編成で兵を60ずつ持たせ、22国を攻める(できるだけ敵兵を減らさないように)

7月　(山城)戦闘が高く野望が50未満の騎馬隊の武将を選び(忠誠度は低くてもいい)、徴兵と再編成

❶シナリオ2で24国から25国へ攻め込み、城主に隣接すれば籠城戦になる

❷籠城戦では下の門から入り、ここで機動力が7になるのを待つ

❸どちらか1人が城壁登りに成功すれば敵は退却してくれるのだ

❹金・米・武将・兵のすべてが増えたが、いつもこんなにおいしいわけではない

❺斎藤利三と池田恒興で22国、高山重友で23国を攻めることにした

❻5割くらいの確率で山城と大和を取ることができたが……

今月のプレゼント 今月はゲームのプレゼントはなし、横田仁、吉田誠、カリュウの3人にはテレカをプレゼント。

で兵を80以上持たせ、1人で19国を攻める(城主の兵は70以上必要)。ただし、摂津和泉の順番が早ければ人材登用コマンドで19国の武将数を調べて4人以上いれば2人で攻める準備をする

(摂津和泉)できるだけ民忠を下げないように兵を70ぐらい徴兵して、6月に選んだ武将に持たせ、1人で23国を攻める。

(by吉田誠・大阪府)

やはり24国の守り方はその3にゆずるとして、25国・摂津和泉の攻め方は、2月号の「壁越え突撃」が2か国以上持つ国に対しても使えることの証明になっている。これが採用理由で、6月以降の手順については、運が良ければこういうこともあるというくらいに読んでおいたほうがいいだろう。

近江を除けば成功率は5割くらいだったが(ちなみに本人は「近江を除けば成功率9割」などと書いてあったが、6月以降の壁は意外に大きいものだ)、近江を取らなかったときは山城・大和を、近江を取ったときは近江・大和を、数か月後には取り返されてしまった。うまくいったら早目に一部撤退して守りを固めるほうがいいだろう。

鈴木佐太夫のおいしい技・その3

兵11で24国を守る方法です。

①兵を城主に1、できるだけ無能な武将に10持たせ、兵糧6～7を置きます

②敵が攻めてきたらすぐに籠城。すると、こちらが兵糧不足なので、敵は門まで騎馬隊で10日以上もかかるところに配置します

③城主は門の前、無能な武将は適当に配置します

④1日目に無能な武将を退却させると兵糧不足が解消されるので、城主は敵が隣接するたびに1歩ずつ退くことを繰り返せば、敵の兵糧切れで勝てます

無能な武将なので、退却時に捕まるというところがミソ。戦後戻ってきますから、何度でも同じことができます。1回に兵糧1しか使わないので、兵糧6なら6回連続攻撃までは耐えられます。

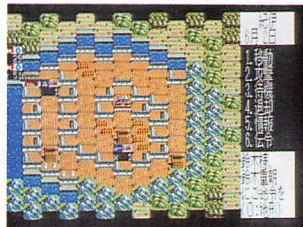
(byカリュウ・東京都)

シナリオ1の岡吉正といい、シナリオ2の土橋守重といい、この作戦のためにいるようなものだ。これほど政治＋戦闘の値の小さな武将もなかなかいない。岡吉正で20回くらいはこの技を使ったと思うが、退却が成功したことは一度もなかった。

なお、その1の横田クンの指摘により、無能な武将の忠誠度は高くなくてもいいことがわかった。初期配置せず、城主の伝令コマンドによって出陣・退却させれば、忠誠度が0でも寝返る可能性がないのだ。

その1・その2の守り方は12月号「神保長職のおいしい技」と似たりよったりだが、ついでだから写真で紹介しておこう。どちらも城壁登りを3回失敗すると負けてしまうのだが、なぜかその1では3度ほどそういうことがあったのに、その2については一度もなかった。毎回、ストラテジーの撮影は困難を極めるのだが(そもそも、シミュレーションゲームプレイの再現自体がいちばん困難だ)、今月はいつもに増してひどかった。下の10枚の写真を撮影するだけで12時間もかかってしまった。

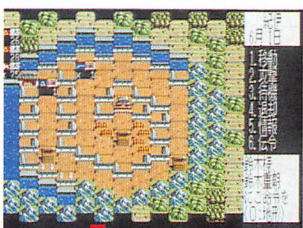
なお、その3はその1・その2をやっているときで、捕まったばかりの武将がいる場合にも使える。その場合、むしろ退却が成功してほしいなら、野戦の1日目昼に出陣・退却させ、2日目の朝を待って籠城戦に持ちこめば、城主を門のまえに配置して牛歩戦術(敵が隣接する度に1歩だけ逃げる)を使うだけで勝てる。

24国・紀伊の守り方

その1

兵力は2人とも1。兵糧は多いほどいい。重朝を本丸の真下に、岡を門の前に配置する。岡はもちろん牛歩戦術

敵の最後尾が右下のやぐらに達したところで重朝は城壁を登るのだが、2度目に成功した

後は門に向かって逃げれば時間切れというか兵糧切れで守れる

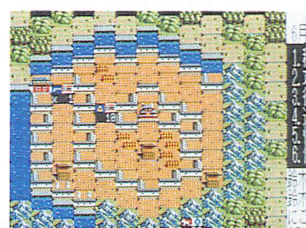
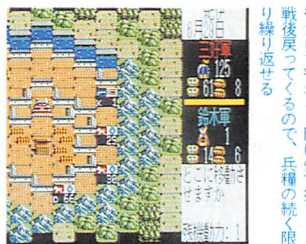
その2

兵力・兵糧はその1と同じ。重朝を本丸左上の柵に、土橋(シナリオ1なら岡)を門の前に配置

敵の最後尾が足軽か鉄砲隊ならここで待機しはじめるが……

重朝は機動力が7になればすぐに城壁登り。2回まで失敗してもいい

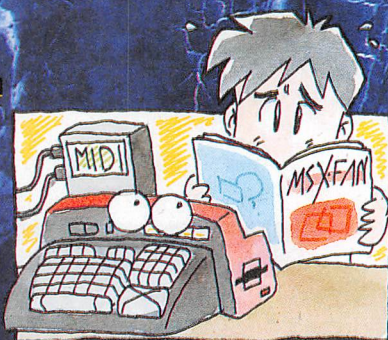
敵が隣接するのを待って城の外へ逃げれば大丈夫

やはり時間切れで守れる。敵に先回りされることはない

その3

兵力は重朝1、岡10で、兵糧7。すぐに籠城戦に入ると、敵は門から最も遠い所に配置するので、重朝は門の前、岡は適当に配置する

1日目に岡を退却させれば牛歩戦術だけで守れる。岡は必ず捕まり、戦後戻ってくるので、兵糧の続く限り繰り返せる

MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

短期集中連載!!

MIDI

第3回：MIDIサウルス研究①

ユーザー待望のMSX用MIDIカートリッジ『MIDIサウルス』が4月に発売される。まだまだサンプル自体が試作段階なので、暫定的な情報ではあるが、その機能と可能性を研究してみた!!

文：古山俊一

MIDIサウルス
MIDIインと2つのMIDIアウトを持つMIDIインターフェイスと簡易シーケンスソフトがセットになった、MSX用MIDIシステム。開発はBIT²で、カートリッジとディスク1枚、MSX2／2＋、予定価格19,800円で4月下旬に発売の予定。

MIDIインターフェイス
本来「MIDI」とはミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェイスの略なので、MIDIインターフェイスということばは妙だが、コンピュータのMIDIボードやカートリッジに対して、こう表現することがよくある。

シーケンスソフト
コンピュータをシーケンサ(自動演奏装置)にするソフトのこと。これによって、コンピュータでMIDIのあらゆる情報をコントロールすることができる。ミュージックソフトと呼ばれることもある。

カシオCSM－1
カシオから発売されている音源モジュール。2万円台という安価ながら、多彩な音色を持っている。乾電池で動くのも特徴のひとつ。数種類のリズムパターンも備えた、入門用として最適の音源。

いよいよ完成間近！MIDIカートリッジ

過去2回で、MIDIとはなにか、MIDI機器にはどんなものがあるかを説明してきました。では、それらの知識や機器をどう活用すればいいでしょう？ そこで登場したのが『MIDIサウルス』です。これによってMSXユーザーのみなさんにもMIDIを楽しんでもらえるようになるのです。

『MIDIサウルス』はカートリッジ型のMIDIインターフェイスと簡易シーケンスソフトのディスク1枚から構成されています。

付属のシーケンスソフトをスタンダードモデルとし、標準対応する音源モジュールにはカシオのCSM－1が予定されています。ほかにもカワイのPHm、K1、コルグのM1、ヤマハのDX、TX、ローランドのMT－32、CM－64などに対応したシーケンスソフトがオプションとして発売される予定です。なお、楽譜入力が可能な『スコアサウルス(仮称)』の発売も夏ごろに予定されています。

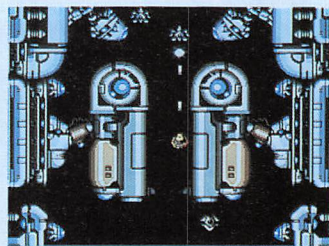
さて、この『MIDIサウルス』を活用するには、MSX本体と『MIDIサウルス』のほかに、音源モジュールかシンセサイザ、それとモニタシステム(ラジカセなどでもOK)が最低限必要となります。ちなみに標準音源モジュールであるカシオのCSM－1と『MIDIサウルス』のセット販売も行うそうなので、セットを買った場合はモニタシステムだけ用意しましょう。

⬆これだけでりっぱなMIDIシステム

ゲーム用音源としてもMIDIは活躍

MIDIが活躍するのは、なにもコンピュータミュージックを楽しむときだけではない。このMIDIシステムを、そのままゲーム用の音源として利用することも考えられるのだ。

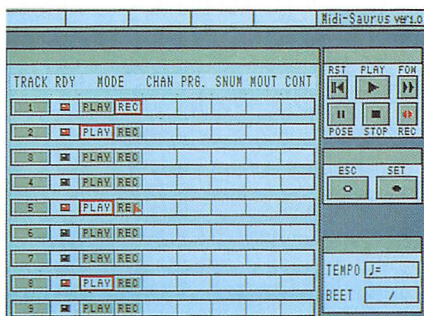
実際、シャープの16ビットパソコンX68000などをはじめ、まだまだ本数は少ないけれどMIDI対応ゲームが発売されはじめているのも事実である。とくにX68000は、今後ゲームのMIDI対応化が一般的になってくると予想される。

そしてMSXの話にもどると、じつは、こちらもゲームミュージックとしてのMIDIの活躍が期待されるところだ。まだはっきりタイトルを書けないものばかりだが、数本のソフトがMIDI対応の予定に上げられている。確実なのは『MIDIサウルス』の開発を行ったBIT²から6月に発売される予定の『ファミクルパロディック2』。まあ、これはとうぜん。ほかはまだ秘密。これらのゲームとMIDIカートリッジをスロットに差し、音源をつなげば、BGMが迫力のMIDIサウンドにはやがわり。いっそう臨場感が盛り上がり、ゲームがおもしろくなることは必至。今後、MIDI対応ゲームがどんどん増えることを期待しつつ、『MIDIサウルス』の発売を待とう。

⬆MIDIサウルスの開発元BIT²から、MIDI対応ゲームとして登場予定のファミクルパロディック2。パロディを盛りこんだシューティングゲームだ

テスト版MIDIサウルスの機能をチェック!

『MIDIサウルス』は、MSX対応のひさびさのMIDIソフトです。価格も19,800円と手ごろなので、MSXで手軽にコンピュータミュージックをやりたいという人には最適なソフトでしょう。

インターフェイスを装着してソフトを起動すると、写真のようなメイン画面が現れます。画面上部にメニューバーがあり、5つのモードが用意されています。これらのモードで、MIDI楽器の演奏をレコーディングしたり、そのデータをディスクにセーブできます。

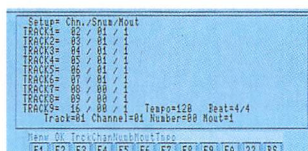
レコーディングトラックはリズムトラックを含む9トラック構成で、それぞれのトラックとも**リアルタイムレコーディング**あるいはキーボードなどから数値を入力する、**ステップ入力**も可能です。リズムトラックの入力には、それ専用のリズム画面があらわれます。入力されたデータに対しては編集機能でさまざまな変更が行え、作り上げたデータをMIDI楽器で演奏できます。

↑付属ソフトのメイン画面。今回、製品版の画面はこれだけ

では、さっそく各モードの説明を行いましょう。

セットアップモード

このモードではレコーディングトラックのさまざまな設定を行います。各トラックごとにMIDI送信チャンネルを設定したり、トラックの発音数を設定します。トータルの発音数は16です。また、さらにそのトラックがリズムトラックか、あるいは通常のトラックかの切り換えも行えます。

トラックの設定以外には、まずプリンタの設定があります。データのプリントアウトがトラックやページ単位で行えます。ほかにドラム譜の設定やプログラムチェンジ、オートピッチベンドの設定もあります。

ドラム譜の設定はキーボードの白鍵などにリズム音源の**ノートナンバー**を当てはめていきます。プログラムチェンジでは入力されるプログラムナンバーを別のナンバーに変換できます。シンセサイザの機種が異なっても音色の番号を合わせておけば同じような感覚で使えるのです。

↑こまかい設定はこのモードで行う

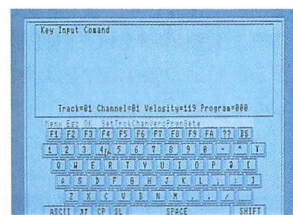
オートピッチベンドは便利な機能で、ギターの**チョーキング**効果などを自動的に作り出せます。この設定は変化する形(徐々に変化する/直線的に変化する/すぐに変化する、から選べます)やベンド値とノートの設定などが設定できます。

インプットモード

インプットモードは、トラックごとに演奏データを入力していくモードです。リアルタイムのレコードモードとは異なり、音符ひとつずつをデータとして入力していくステップレコーディングです。入力法はかんたんです。たとえば音符の入力はMIDIキーボード(シンセサイザなど)を押して音程を決めます。これで32分音符のノートが入力されます。これより長い音符にする場合は「**タイ**」キーを押します。キーボードを押し続けながら「タイ」キー(MSXのキーに**アサイン**します)を押します。「タイ」キーを1回押すと16分音符となります。以下8分、4分……と変わります。したがって、4分音符のCのコードの入力はキーボードでド・ミ・ソと押しながら「タイ」キーを3回押せばいいわけです。

休符の入力は「休み」キー(「タイ」キー同様、MSXのキーにアサインします)を押します。

長さは音符と同様に指定します。たとえば、4分休符の場合には「休み」キーを押しながら「タイ」キーを3回押して入力します。

ほかにもインプットモードでは、アクセント(スタッカート、テヌート、アクセント、スフォルツァンド)を付けたり、強弱記号(ピアニッシシモからフォルテッシシモまで)などの設定ができます。また、トラック全体の演奏の表情を変えるためのイメージ記号や、ステレオ空間での音の定位(パンポット)を設定するためのステレオ記号といったなかなか便利な機能もいくつか用意されています。

↑ステップ入力できるインプットモード

リアルタイム入力(レコーディング)
シーケンサやリズムマシンなどのデータ入力の方法のひとつで、楽器で演奏した音を、そのまま入力する方法。楽器の腕に自信のある人はこの方法がラク。

ステップ入力(レコーディング)
これもシーケンサやリズムマシンなどのデータ入力の方法のひとつで、音符を数値やデータに置き換え、1音ずつキーで入力していく方法。楽器が弾けなくても、この方法なら作曲だって可能。

ノートナンバー
その音がド・レ・ミ……のどの音かを表すデータのこと。リズムマシンの場合、その音色の種類(スネア、タムタム、ベースなど)を表す。

チョーキング
ギターなどの演奏テクニックのひとつ。弦を左の指でずり上げて音程を変化させるテクニック。

タイ
演奏記号のひとつ。同じ高さの2つ以上の音符を切れ目なしに演奏する場合に用いる記号。

アサイン
assign:他動詞、①(仕事や部屋などを)割り当てる②(期日、場所などを)指定する③〜に帰する、のこと(ため)だとする④譲渡する、の意。
この場合は「タイ」キーや「休み」キーがMSXのキーボード上に割り当てられて使用することを表している。

サスティンペダル
代表的なものとしては、ピアノについたペダルがあげられる。シンセサイザなどにも付いたものがある。これはペダルを踏むことによって音を持続させる装置で、こまやかな表現が必要とされるピアノなどによく使われている。シンセサイザの場合音色によってはまったく効果が得られないものもある。うまく使うには、それなりのセンスが必要となる。

システムメッセージ
MIDIでやり取りされる情報のなかの1種で、時間に関わるメッセージなどのこと。

エクスクルーシブメッセージ
MIDIのメッセージは基本的に統一規格でどのMIDI機器にも通用するのに対し、このメッセージだけは別格。これは各メーカーが自由に設定できるメッセージで、これによって同一メーカーの同機種だけでは特別な機能が使えるなどのメリットがある。ある意味では機能拡張用ともいえるメッセージ。

レコードモード

このモードは、MIDIキーボードなどの演奏をリアルタイムレコーディングするモードです。テープレコーダのような感覚で使うことができます。接続する楽器は別にMIDIキーボードに限定されるわけではなく、デジタルホーンのような管楽器タイプのコントローラやMIDIギターも使えます。

レコーディングされるデータは単にノート情報だけではなく、コントロールチェンジ(たとえばモジュレーションや**サスティンペダル**)の情報などもすべて含まれます。また、レコーディングされた、あるいはインプットされたデータに対して、さまざまな編集処理を行うことができます。編集機能には、クォンタイズ、コピー、デリート、シフトなどがあります。

クォンタイズはリアルタイムレコーディングしたデータのタイミングがずれていたときに効果を発揮するコマンドです。クォンタイズをかけると指定した細かさで音符のずれを修正することができます。

コピーには、範囲を指定して選んだポイントからコピーが行える「範囲コピー」や「部分コピー」(ノート単位でコピー)「ページコピー」(ページ単位でコピー)「トラックコピー」(トラック単位でコピー)といったタイプがあります。

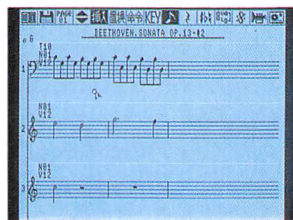
デリートはデータを削除する機能です。デリートにもいくつかタイプがあります。「範囲デリート」(指定した範囲を削除)「部分デリート」(ノート単位で削除)「ページデリート」(ページ単位で削除)「トラックデリート」(トラック単位で削除)「オールデリート」(すべてのデータを削除)「指定デリート」(指定したタイプのデータだけを削除)があります。

シフトはプログラムナンバーやボリューム、テンポを指定したポイントから変更できる機能です。ボリュームやテンポの変更はクラシックぽい曲の作成には重要なポイントです。

プレイモード

プレイモードでは、レコーディングまたはインプットしたデータの演奏が行えます。

演奏は、1曲通しての通常のもののほかに、特定の範囲だけを演奏させることや、演奏をくり返すこともできます。入力した演奏データがうまくできたかを確認するときなど、曲の頭から聞かずに、任意の位置から演奏させて確認できるので、とても便利な機能です。また、接続された数種類のMIDI機器のうち、特定の機器だけを演奏させることもできます。

また、シンクのコントロールもあります。シンクとは他のMIDIシーケンサやリズムマシンと連動、同期させる機能です。MIDIの**システムメッセージ**には、シンクを行うためのタイミングクロックやスタート/ストップといったメッセージがあります。クロックを「IN」にしておくと『MIDIサウルス』自身のクロックで通常の演奏ができます。しかし、クロックを「MIDI」に設定するとプレイさせても演奏ははじまりません。他のMIDI機器からのクロック信号が入力されると演奏がはじまります。このときテンポは『MIDIサウルス』でコントロールしても変わりません。他のMIDI機器側でコントロールします。

シンセサウルスVer.2.0のデータを拝借

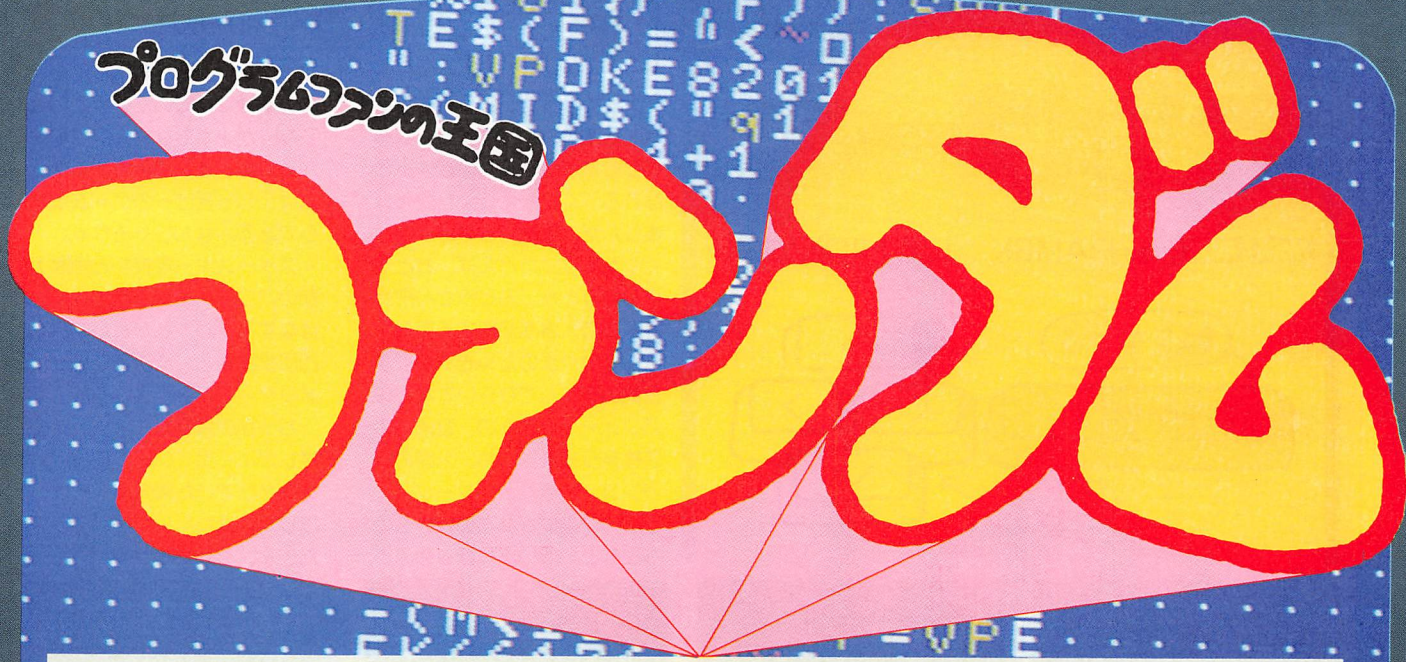
ちなみに今回のサンプルでは『シンセサウルスVer.2.0』で入力したデータが演奏可能だったため、それらを演奏させてみました。音源はローランドのMT-32を使用したのですが、音源しだいでかなり完成度の高い演奏が可能といえるでしょう。

ディスクモード

このモードでは演奏データのセーブやロードなどが行えます。セーブにも、曲全体をセーブするスコアセーブやトラック単位でセーブするトラックセーブなどがあります。また、ほかにもマージコマンドなどが用意されていて、あとからデータを加えたりすることもできます。

ディスクモードには、そのほかにMSXをMIDIのデータレコーダに変えてしまう機能も備わっています。MIDIのシステムメッセージ中の**エクスクルーシブメッセージ**を送受信して、さらに、このデータをディスクにセーブ/ロードすることができるのです。ところで、このエクスクルーシブですが、これは各メーカー独自のデータを設定してかまわないメッセージのことで、各メーカーあるいは各機種独自の情報の送受信が可能です。よく使われる例をあげると、シンセサイザの音色データの転送やシーケンサの演奏データの転送などが、それです。ですから、これによって自分で作ったシンセサイザの音色や設定のデータを、MSXを通してディスクにセーブしておくことができます。シーケンスデータと音色データが同じディスクで管理できるのも便利です。

プログラムファンの王国

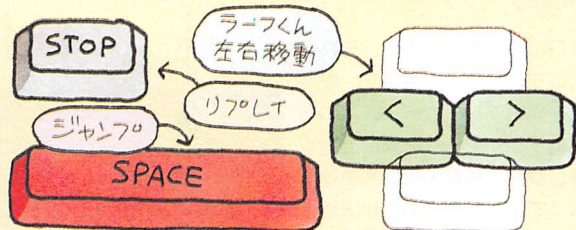
ファンダム

●奇妙な気分で⇨P37〈ラーフ〉①●これが1画面ゲームだ⇨P38〈わなげーむ〉①、P39〈めいろげーむ〉①、P41〈シャッター〉①●2人でエキサイト⇨P38〈ウニウニ〉①、P40〈Q-BAN〉①●スペースシャトルに乗りたい⇨P40〈人工衛星〉①●新分野パフォーマンスソフト⇨P41〈人が動く〉③●あわせて10！⇨P42〈TEN-TRIS〉④●はやいはやいはやい⇨P42〈ON THE WAY〉③●ひさびさのアクションパズル⇨P43〈U-BALL〉⑧●3つのモードのシューティング⇨P44〈豚骨倶楽部〉⑩※丸囲みの数字は画面数

にたにた笑いながら不思議な世界を進んでいく

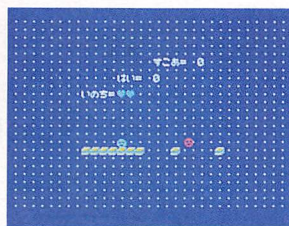
ラーフ

MSX MSX2/2+RAM8K　BY まもてん

1画面

リストは50ページ

主人公のラーフは「laugh」(笑い)、敵のミスター・ラファットは「laugh at」(あざ笑う)に由来していて、毎度どうも、英語の勉強になってしまう。

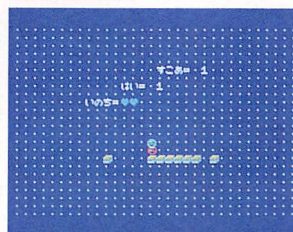
ラーフくん　ミスター・ラファット

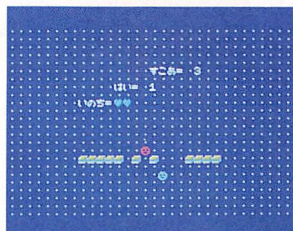
ラーフくんは、基本的に右を目指していく。左のほうに行ったりもできるのだが、床はずっと右から左へ強制的に流れていくのでそれにはさからえない。

右から1人ずつズリズリ出てくるラファットの頭をポンとたたくと、ラファットが消えて1点。一定距離進むとステージクリアで5点のボーナス。ステージクリアすると床とハートマークの色も変わるのがおしゃれ。

↑奇妙な効果音のなか、右へ進むラーフ

でも、ラファットに横から触れたり、床をふみはずしたりすると「いのち」が1つ減って、使いはたすと、ゲームエンド。でも、ステージクリアすると、2つ増える。

8ステージぜんぶクリアすると、やっぱりゲームエンド。う〜ん。でも、雨だれのような奇妙な効果音が刺激的で、なんだか不思議な気分で遊べるゲームでした。

頭をポン

↑こんなふうにラファットの頭のうえに乗っかると1点。でも横から触れると痛い

ああ、落ちてゆく

↑床をふみはずすといのちが減る。いのちあるかぎり、すぐに飛び出してくるけどね

1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

小さなころ夢中になった輪投げの感動もう一度

わなげーむ

MSX MSX2/2+RAM8K　BY HIDEYUKI

1画面

リストは51ページ

大きくなってしまうともうだれもかえりみなくなるが、なんとか絵本が読めるていどの小さなころ、くりかえしくりかえし楽しんだ、園児定番の遊びがいくつかあり、たとえば、おとうさん登りとか、おとうさん飛行機などの人体を使用する遊びや、げんこつやまのたぬきさんとか古典のむすんでひらいてなどのパフォーマンスもの、遊園地の各種乗り物をはじめ、公園のブランコ、すべり台、シーソー、ジャングルジムなどの野外もの、などなど、思い出しはじめると際限がないが、それにしてもこの文章はここにいたるまで句点(マル)が1つもなく、なぜなのかというとここで紹介するゲームは、わっ長げーのゲームだからである。なんじゃそりゃ。

スペースキーを押すと画面上部のパワーゲージが動きはじめ、はなすと、わっかが飛んでいく。20回投げると、成功率に応じたメッセージが表示される。

わっかの飛び方、はまり方の感じがよく出ていて、輪投げに命をかけていた園児時代を思い出したのはわたしだけだろうか。たぶん、そうだろう。

わっかの出現位置は毎回変化する

スペースキーをはなすとわっかが飛んで

いい感じの放物線を描いて棒に迫る

クルクル、ストン。いやあ気持ちいいなあ

風船つけて空を飛ぶウニ対ウニのイガイガ勝負

ウニウニ

MSX MSX2/2+RAM8K　BY HIDEYUKI

1画面

リストは52ページ

サッと近づいて相手(赤)の風船を1個割った。割ったらすぐにはなれたほうがいい

クッション天井を利用した奇襲にひっかかってしかえしされてしまった

しかし、下をうろうろしている相手を追いつめ、最後の一撃。海のもくずと消えろ!

2人対戦専用のゲーム……第1に、相手が必要なゲームは、ひとりで真夜中にこっそり遊べない。第2に、友だちがいないユーザーは遊べない。第3に、へたするとゲームが原因で友だちに遊んでもらえなくなるかもしれない。第4、第5以降は誌面の関係上省略するが、2人対戦専用ゲームには、以上のような問題点がある。しかし、おもしろいんだからしょうがない。

このゲームは、ファミコンでむかしはやった『バルーンファイト』をあきらかに意識したゲームだが、登場キャラクタが鳥ではなくウニだという点がオリジナルだ。

RUNすると、まず、それぞれのプレイヤーの名前を、最初に左側のプレイヤー1、次に右側のプレイヤー2の順に登録する。登録された名前の文字数によってキャラクタの色が決まるので、おなじ長さの名前にならないように配慮すること。

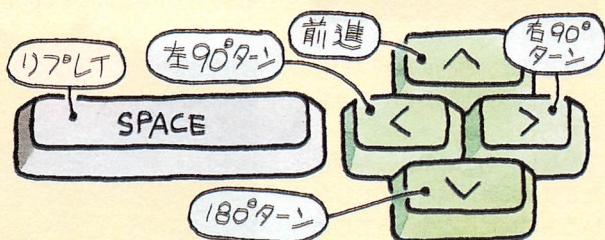
ウニは、2つの風船をしょっているので、空中を動きまわることができる。相手の上空から攻めていって、イガイガで風船を割るのが最初の小目的だ。相手の風船を2つとも割って海に落とす。これが中目的。相手に勝つと画面の下にポイントが表示されるが、先に5勝したプレイヤーが最終勝利を得ることになる。そうそう、天井はクッションになっていて、あたると急降下する。これを利用して奇襲もできるのだ。

本格的な3D迷路がたったの1画面で楽しめる

めいろげーむ

MSX MSX2/2+RAM8K　　BY ADY繁幸

リストは53ページ

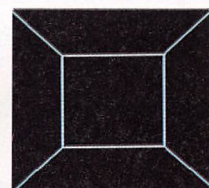
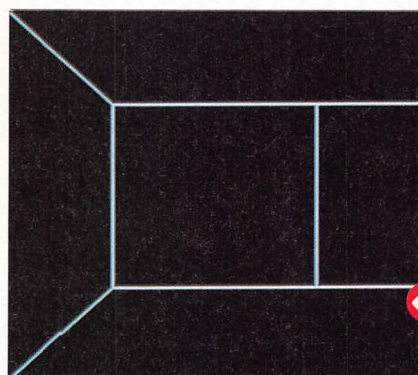
1画面

ウィザードリィを思わせる、しぶい3D迷路。16種類の迷路のなかをスタート地点から旗を目指して進むだけではあるけれど、これでプログラムはオールBASICの1画面におさまっているのだから、泣かせる。

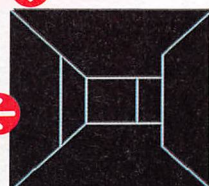
RUNすると、最初にレベルをきいてくるので、1～16の数値を打ちこんでリターンキー。すると、レベル×2+3の大きさを持つ迷路が作られる。たとえば、レベル10なら10×2+3=23で23×23の迷路になる。

選んだレベルに応じて迷路を作成する時間が多少かかるが、最大のレベル16で1分ていど。

それにしても、迷路をかくDRAW文の巧妙な使い方は注目に値するテクニックだ。

下のマップで上を北、右を東とするとスタート地点は北東の角。ここから南西の方角に設置される旗を目指して、3D迷路のなかを進んでいくわけだが、頼りは進むたびに鳴る音。この音は、目的の旗に近い地点に進むほど高くなっていく。ただし、レベル10のマップを見てもわかるように、まわりこんだりもするので音の高いほうに行けばいいというわけでもない。旗にたどりつくと07Eの音が出て、画面がフラッシュして終了。

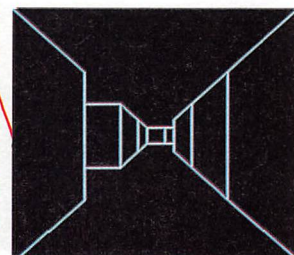
レベル1 全プロセス

スタート。前は壁だ

後ろを振り返るとパ

前方へ進んでいくボ

曲がり角まで来た。さあ右を向くぞブ

向こうに目的の旗が見えブ

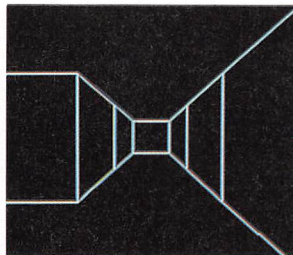
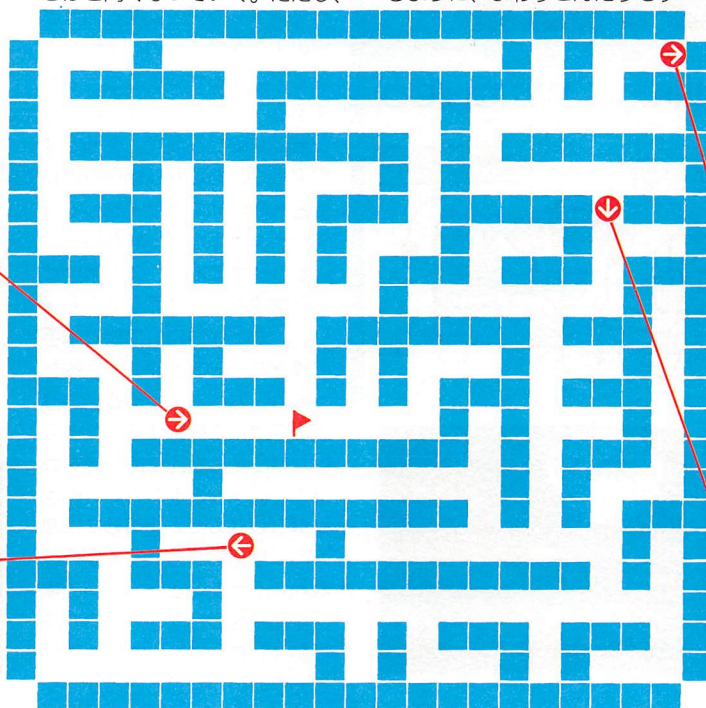
旗に近づいていくペ

ピ。ピカピカ。旗に到着

難易度は中くらい レベル10のマップ

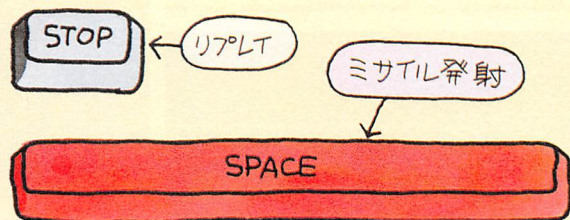
ずっと向こうに目的の旗が見える

こういう袋小路はけっこう多い

前は壁。振り向くことからはじめよう

4ブロック先までは見通せる

青い地球を守るため、くるくるまわるは人工衛星

人工衛星

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 堤倉人

画面中央にえらそうに描かれるのが、地球。その左上に、古典的なUFOが現れる。このUFOはこの地点にとどまって動かないが、赤い爆弾を地球の周回軌道に乗せてくる。爆弾は、ゆっくりと地球のまわりをまわりながら、じょじょに地球に近づいてくる。爆弾があたると地球は爆発してゲームオーバー。

そこで、爆弾と逆の方向に周回する人工衛星が登場する。衛星は、自分と逆の方向にミサイルを発射することができる。ミサイルは、爆弾とおなじ方向にゆっくりまわりながら落下していく。このミサイルをぶつけて爆弾を破壊するわけだ。爆弾を破壊すると、さらに周回スピードの速い爆弾がUFOから発射される。

ただし、防衛のために発射したミサイルは地球を半周もしないうちに地球にぶつかってしまうので、ミサイルが地球にぶつかってゲームオーバーになるというやぶへびケースも多い。

動きがゆっくりなので、かえってタイミングをはかるのがむずかしく、はじめは爆弾を2つ爆破するにも苦労するだろう。

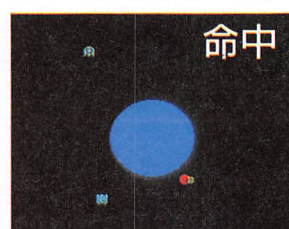
ちなみに、ミサイル発射のスペースキーを押すとミサイルの落下をくいとめることもできる。

1画面

リストは54ページ

UFOから赤い爆弾が発射される

防衛ミサイルを積んだ人工衛星が登場

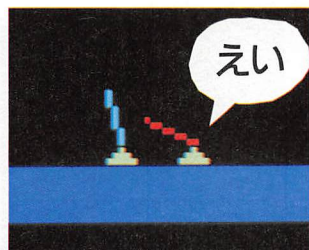
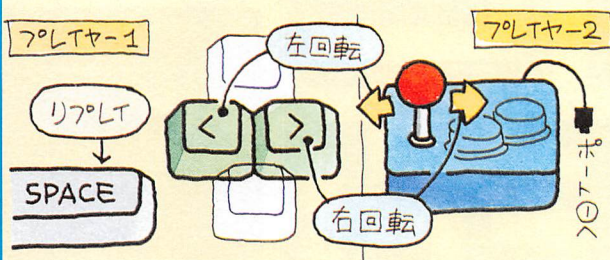
このくらいの位置でミサイルを出せば

しばらく先で爆弾にあたる

棒付き吸盤どうしの指ずもうふう激しいバトル

Q-BAN（キューバン）

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY ICHIGO

1画面

リストは55ページ

2人対戦専用ゲームで、それぞれ自分の棒付き吸盤をあやつって戦う。棒付き吸盤というと、例のナニがつまってしまったときにアレするやつだろう。そうすると、ツマラナクスルというシャレなのだろうか。ゲームはツマルが、もしかしたら対戦した2人の仲はエキサイトしてツマラナクナルかもしれない。

それはさておき、この戦いはほぼ指ずもうと考えてもらえばいい。おたがい自分の棒で相手の棒をたたきおとすのが目的だ。

棒は、右へ左へと加速をつけるようにして操作する。たとえば、いったん右回転の加速をつけるとスーッとその方向に動きっぱなしなのだ。止めるには逆方向に加速をつけなくてはいけない。そうするとたいていの場合は加速をつけすぎて逆の方向に動かしてしまう。この、思いどおりにいかないところが、ゲームの妙味を作り出している。

たたきおとされなくても、勢いがつきすぎて棒が地面についてしまっても負けになる。

パターンとしては、ホレホレと自分の棒を相手のまえに突き出して誘いをかけ、敵が出てきたところをサッとかわしてパコンとたたく、といったところだろうが、おたがいに慎重になりすぎてにらみあったままだといつまでもそのままということだってある。

相手を落とすと自分のうえに四角いポイントが表示され、2点先取で最終勝利となる。

1P（左）をたたきそこなった2P（右）

すかさず1Pにたたかれ2Pはヘニャッ

2回地面につくと棒が取れて負け

白いシャッターをずんずんくぐり抜けつつ進む

シャッター

MSX MSX2/2+ RAM8K BY YANOSHIN-SOFT

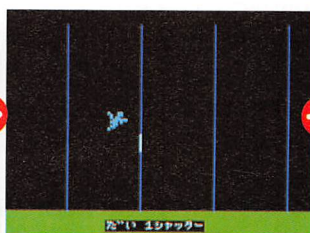
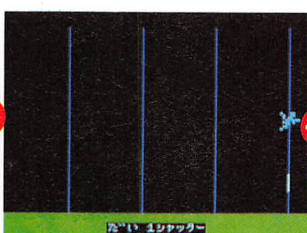
1画面

リストは56ページ

スペース・マンボウをやったことのある人はあるていどピンとくるかもしれない。スペマンのステージ5で、開いたり閉じたりいそがしい「妨害シャッター」と呼ばれている障害物が出てくるが、この『シャッター』というゲームは、気分的にそれに似ている。厳密に考えるとまったく似ていないのだが、まぶたを閉じるとなんとなくスペマンの妨害シャッターを思い出してしまうのだ。

左から妖精のような形をした「自機」が飛んできて、よっぱらい方式で右へ進んでいく。そのとちゅうに4本の青い筋が立っている。怒っているのではない。この青い筋自体は障害物ではないが、自機が近づいていくと、その青い筋にそって白いシャッターが現れ、ゆっくりと上か下に動く。このシャッターや上下の境界にあたらないように右端までたどりつくと、ステージ(このゲームではステージのことも「シャッター」と呼ぶ)クリアだ。

先へ進んでいくほどシャッターの動きは速くなり、むずかしくなっていく。かんたんそうだが、意外にむずかしい。

ふよよ〜ん、とスタート。これまでうなるほど登場したよっぱらい方式で進んでいく

1つのシャッターを越えると次の青い筋にシャッターが現れる。ほよよ〜ん

白いシャッターは上か下に動き、上下の端につくとまたもどってくる。4本目も通過

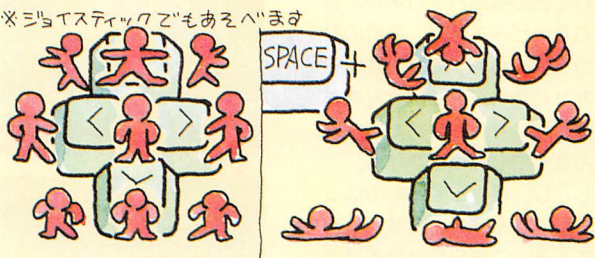
画面の右端にたどりつくと、クリアメッセージが出て、ふたたび左端からはじまる

ディスプレイにあやつり人形を閉じこめて遊ぶ

人が動く

MSX MSX2/2+ RAM8K BY みっきゃら

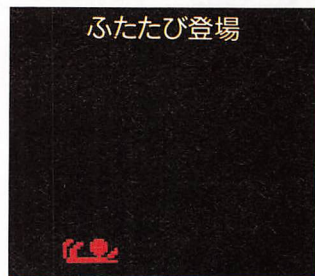
3画面

リストは57ページ

どうやら、作者はほかの作品の「ついでに」送ってきたようで、まともに採用されるとは思っていなかったらしい。しかも、この作品のほんとうのよさをいちばん理解していないのは作者なのかもしれない。手抜きで作ったとしても、おもしろいものはおもしろいのだ。

このプログラムはゲームではないが、あえていえば、新しいジャンル「パフォーマンスソフト」の先駆けになるのではないかという気がする。念のためにいっておくが、このジャンルの名前はいまてきとうに思いついてつけただけで、まだ現代用語の基礎知識にも載っていない。

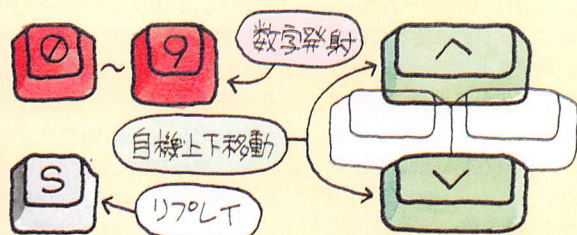
RUN直後の人。「はじめまして」といわれたら(いわないが)大きな声でお返事してね

で、タイトルどおり、人が動くソフトである。カーソルキーを単独に押したときの8種類と、スペースキーと同時にカーソルキーを押したときの8種類(ジャンプやはいつくばっているパターン)、その他2種類、計18種のフォームがあり、てきとうにキーを押してディスプレイのなかの人を動かして楽しむ。

だまってやっているとなんとなく趣味が暗いのではと思う人は、ディスプレイのなかの人になりかわって「はじめまして」とか「ぼよよ〜ん」とか陽気にしゃべりながら遊ぶとよい。そっちのほうがよっぽど不気味だろうが。

画面の右から出ていくと左から帰ってくる

半端がきらいな暗算大好き少年少女向けゲーム

TEN-TRIS（テントリス）

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY かきくけこ

そもそも消費税がきらわれる感情的な理由は、代金に3円とか7円という半端な数がやたらに出てくるところだと思う。半端なお金をキチンと取っておいて次の支払いに利用するのは、主婦かそれに準ずる性格の持ち主くらいのものだし、地球やいろんな人を救うために社会に還元するのもなにか気恥ずかしくてできない。で、なんとなくポケットに入れているうちに、いつのまにかなくなっていく。こうして少しずつ少しずつ損をしていく、ヘビの生殺し的損の構造がきらわれる、のではないか。

むかし、アメリカのある州の法律で円周率をぴったり「4」に決めてしまったことがあるそうだが、よほど半端な数のきらいな人が多かったのだろう。

このゲームは、その憎い半端な数を消滅させていくのが目的だ。最初にフィールドの縦幅を入力(3～7)して、ゲームスタート。設定した幅のフィールドが描かれ、そこを0～9の数字群と1つの空白が攻めてくる。プレイヤーは、攻めてくる数字群をすばやく合計し、あわせてちょうど10の倍数になるような数を空白に打ちこむのだ。暗算があっていれば数字群は消滅し、次の「NEXT」に表示されていた数字が攻めてくる。

まちがった数字を打ちこんだり、打ちこむ場所をまちがえたりするとミス。3回ミスになるか、数字群にハートマークのラインまで侵略されるとゲームオーバー。幅7にしてやってみると、なかなかハードで楽しい。

4画面

リストは58ページ

あわせて20!

↑さっと計算してさっと打ちこむ

正解!

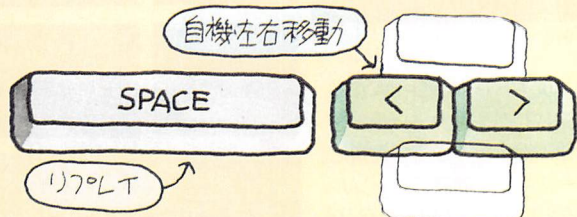
↑このレベルでまちがったらちょっと大変

えーとえーと

↑幅7。5のかたまりとバラ4個で……えーと

ほとんど鑑賞ソフトといってもいいくらい速い

ON THE WAY（オン ザ ウェイ）

MSX2/2+ VRAM64K　　BY 神の貴三郎

はるかむこうまで続くだんだら模様の地平線。自分はどういうわけか飛行機のようなものに乗っていて、ひたすら前方を目指して飛行しているのだが、ここがどういう世界で、いったいどこへなんのために向かっているのか、まったくわからない。わかっているのは、地平線のかなたに、RX−78がいきなり現れ、猛烈なスピードでこちらに向かってくるということと、ぶつかれば死ぬということだけだ。なにしろ、このゲームを作った作者の手紙には、

「カーソルキーで敵(RX−78)をよける。」

としか書かれていない。おお、神よ、あなたはどうしてそんなにいいかげんなのですか。せめて、死にゆくものに使命のかけらでも設定しておいてくれればもっと気持ちよく死ねるのに。たとえば、ペン子姫とまちがえられて悪の根源バグパネルにさらわれたピーチ姫が、3時のおやつも食べられずに泣いているのをなだめるために、大判焼きを買いにいくのが使命だとか、そんなんでもいいですから。

しかし、目立って名前のはっきりしている敵は、容赦なくやってくる。こちらには武器はない。敵の向かってくるスピードはとにかく速い。あんまり速いので、思わず61ページの解説を見て改造したくなる。よけるカンに恵まれていない人にとってはほとんど鑑賞ソフトだろう。

敵とぶつかるとエッチを連想させるモザイク処理が自機にほどこされてゲームオーバー。

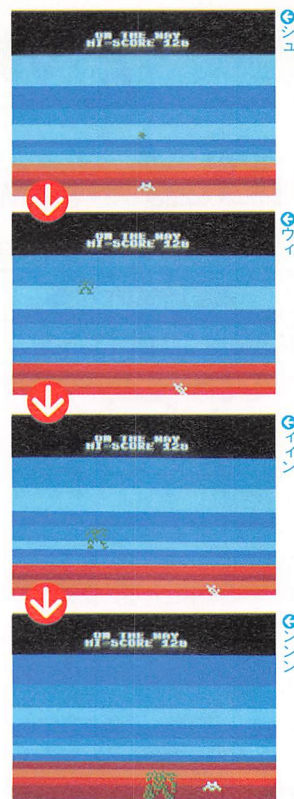
3画面

リストは60ページ

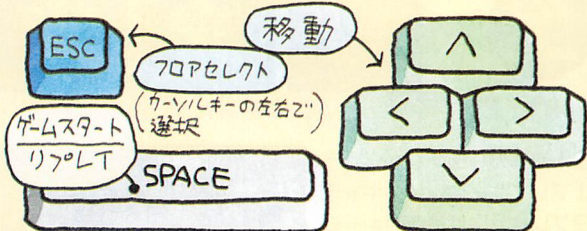
←シュ

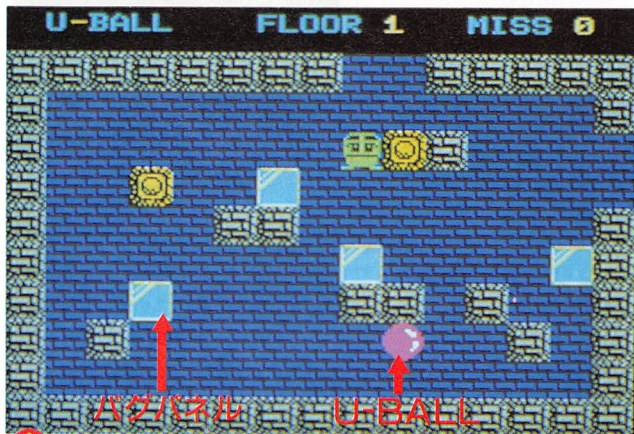
←ウィ

←イイン

←ンンン

うんとこどっこいバグ消すぞボール大活躍の巻

U-BALL（ユーボール）

MSX MSX2/2+RAM16K　BY GEN

※F1キーでギブアップ

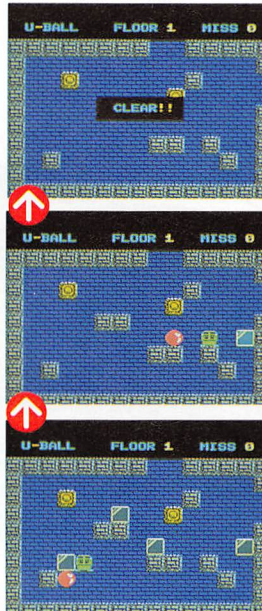
フロア1実演

↑まゆげの太いキャラクタを操作して黄色いブロックを動かすのが第1歩

←すぐ右にあったブロックを下に1つぶんずらし

←左のほうにあったブロックは上に1つぶんずらす

←ここでU-BALLにさそいをかける

←その後、上、右、下と誘導してバグパネルを消していく

←さっとU-BALLをよけることも忘れずに

←バグパネルをぜんぶ消すとフロアクリア

8画面

リストは62ページ

フロア2〜13

フロア3
●MSXの文字をかたどったフロア3。悩みはMの中央のバグパネル。

フロア6
●作者の名前をかたどったフロア。下に行こうとするときなり……。

フロア8
●バグパネルの置かれ方がU-BALLのコースを暗示している。

フロア13
●パネルとブロックのまばらな置かれ方でめんどうな手順を予想

■悪の根源バグパネルを消せ

青い輝きを放ち、ぴっかりぴっかり光っているのがバグパネル。ただし、この輝きはカラーパレットの切り換えでやっているために、その機能のないMSX1ではただの青いパネルにしかならないのであしからず。

この悪の根源バグパネルを、ピンクのU−BALLで全滅させていくのがパズルの目的だ。

■U−BALLの性質

U−BALLは、プレイヤーキャラと縦か横にならぶとプレイヤーに向かってすべりだす。

いったんすべりだすとブロックにあたるまで止まらないし、U−BALLが画面の外に出たり、プレイヤーキャラに接触したりするとミスになる。うまくU−BALLを誘導して、バグパネルを通過させるとパネルが消えてしまうという仕組みだ。

なお、プレイヤーキャラはバグパネルを通り抜けられる。

■2種類のブロック

ところで、U−BALLは、その性質から誘導ボールの略だろうと思っていたら、作者によれば「うんとこどっこいバグ消すぞボール」の略なんだそうだ。

U−BALLの動きを止めるブロックには2種類ある。灰色の動かせないブロックと、黄色の押して動かせるブロックの2種類だ。プレイヤーは、この動かせるほうのブロックをつごうのいいように配置して、U−BALLに誘いをかけるわけだ。

■クリアとゲームオーバー

こうして、U−BALLでバグパネルをぜんぶ消すと、そのフロアをクリアしたことになり、次のフロアに進む。

U−BALLの性質のところに書いてあるようなミスを4回おかすと、ゲームオーバーだ。

タイトル画面のときにESCキーを押していると、フロアセレクトモードになり、カーソルキーの左右で最終フロアを除く好きなフロアをセレクトできる。

編集部オリジナル面

↑プログラム解説担当者によるオリジナル面（64ページ参照）。なかなかエレガント

テッテリピクワンカツンカ♪のシューティング

啄骨倶楽部

(とんこつくらぶ)

MSX MSX2/2+ RAM32K　BY ICHIGO

プレイヤー1
※ジョイスティックのポート①でも可
自機移動
プレイヤー2
SPACE
ミサイル発射
A
ポート②へ

10画面

リストは65ページ

プレイヤー1

プレイヤー2

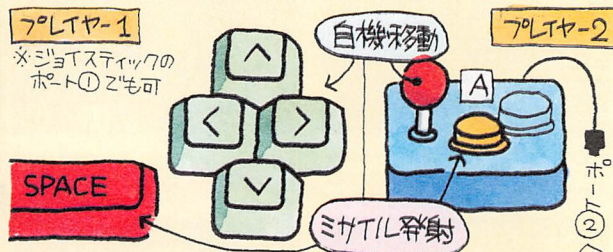
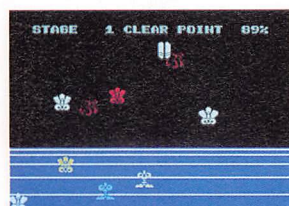
敵機グループ

↑白。ボーナス100点

↑黄。ボーナス200点

↑赤。ボーナス300点

↑青。ボーナス500点

↑緑。ボーナス200点

見かけどおりシューティングゲームだ。BGMがなかなかよく、文字で表すと、テッテリピクワンカツンカテンカツンカドンガデンガピン、といった感じ。どこかチャイニーズ、どこかニューウェーブなメロディ。

■3つのプレイモード

1人でも2人でも遊べ、3つのモードが用意されている。

・1 PLAYER

1人で戦う。プレイヤーはメインになる水色のキャラを操作するが、黄色のキャラがそれに付き従い、プレイヤーの操作するキャラとおなじタイミングで弾を出す。

・2 PLAYER A

2人で協力しあいながら戦う。1プレイヤーは水色のキャラ、2プレイヤーは黄色のキャラを操作する。

・2 PLAYER B

2人で競いあう。乱数で決められたステージ1つだけの勝負で、点の高いほうの勝ち。

■ノーマル砲とワイド砲

弾の出し方がこっている。ふつうにバシバシうっていると、ノーマル砲。4連射までできる。ちょっとためてうつといわゆるワイド砲(横に大きく広がる貫通弾)になり、ためる時間によって3段階に色が変わり、広がる幅も大きくなる。

■ステージクリアとスコア

各ステージごとに「CLEAR POINT(%)」(クリア ポイント)が表示されていて、ステージ終了時にその数値を超えていればクリアになる。このポイントは、(〈敵の総数〉−〈画面外に出た敵の数〉)÷〈敵の総数〉×100で計算され、ステージの最後に「SHOOT(%)」(シュート)として表示される。

スコアは敵を倒すたびに100点、ほかに倒した敵の色と数に応じたボーナス、スコアボーナス(得点の多いほうのプレイヤーに付く)、ナンバーボーナス(倒した敵の数の多いほう)、ショットボーナス(ショットの効率に応じたボーナス)、パーフェクトボーナス、オールラウンドクリアボーナスが付く。なんて気前がいいんだ！

↑ステージを終えるとこんなふうに敵の色に応じたボーナスなどなんやかんや表示される

↑タイトル。「豚」でなく「啄」なのがミソ

↑バシバシバシッとノーマル砲をうつ

↑ウーンパッとワイド砲をうつ

↑たくさんある「ぶ」は、敵を倒したり、敵とぶつかったりしたときに出るやつ

スプライトの限界に迫るステージ9

↑最終のステージ9ともなるともう獅子てんや瀬戸わんやに敵が出てくる。スプライトの限界であちこち消える消える

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

5

差出有効期間
平成4年1月
10日まで

★切手不要★

169-00

（受取人）

東京都新宿北郵便局
私書箱第2007号
（東京都新宿区百人町2の1の11）

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FAN S④係

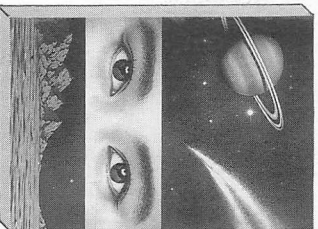
情報収集量・読書速度が
飛躍的に
アップする！

新・速読法

●**最新版の案内資料**

十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。

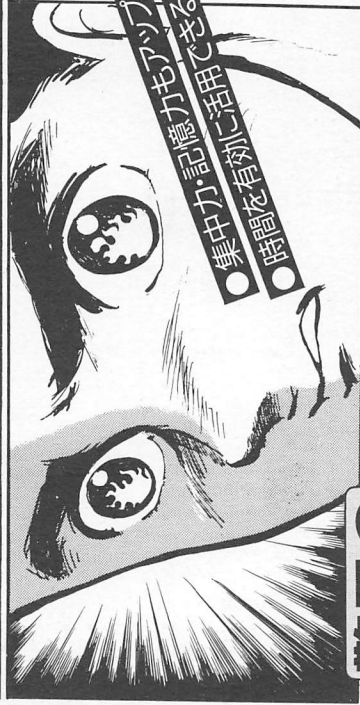
無料送呈

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。

住所	〒□□□-□□ 都道府県 市区郡
氏名	
電話番号	市外局番（　）市内局番（　）番号
年齢	歳
性別	男 1　女 2

NE M819SA0408

（ご注意）ご住所は番地まで正確にお書きください。

（きりとり線）

●これなら差がつく！読書速度が3倍➡5倍➡10倍に!!
目標!!
1冊を30分！
●集中力・記憶力もアップ！
●時間を有効に活用できる！
驚異の
●全国の受験生の間で大評判！
速読速解
SPEED READING
最新版の案内資料
無料送呈
このハガキを至急ポストへ！
あなたの読書速度が
3倍・5倍・10倍に!!
（きりとり線）

3〜10倍のスピードで本が読める!
新・速読法
理解力が深まる!
集中力が身につく!
記憶力が高まる
★秘められた潜在能力を一気に開発!!
右脳開発でパワー全開!
ライバルに差をつけろ!!
★最低でも3倍アップは確実!明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。
部活で……。
ストライク!!
ぶん!
はーっ
ガクッ
とぼ…とぼ…
じゅくでいねむり。
グ〜グ〜
試験まであと2週間
全然?わからない
部活!
じゅく試験勉強!
毎日が時間との競争です。
でも学園の花愛子さんは部活も勉強もちゃんと両立させています。
パコーン!
ある日そんな愛子さんから手紙をもらった。
こ、これは!
よーし!これが出来ればなんだって平気だぞ!
みのるの部屋
理解力アップ!
集中力アップ!
記憶力アップ!
打った〜ホームランです!
カキィーン!
へんしん
そして……。
けっか発表
男子 1.菊地みのる 2.後藤 太 3.大和田 真
女子 1.速見愛子 2.山田 3.佐々木
やったぞトップだ!!
どーして部活動と両立していてトップがとれたの?
そのヒミツはこれさっ!
新速読法テキスト
ガッ!!
今なら無料で案内資料を送ってくれるから!
今すぐ送ってみてね!
もう受験勉強にムダな努力はいらない。
受験を勝ち抜く
学習・受験に大きな効果が!!
驚異の新・速読法
●ダラダラ学習から集中学習へ!教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります。
●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績急上昇。
●早く読める分、勉強時間が短かくてすみます。余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあてて、存分にエンジョイ!!
●入学試験や資格試験をめざしている人にも"新・速読法"は強力な武器になります。
●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります。——など速読のメリットに大きく期待できます。
成績急上昇
わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる
自宅にいながら1日わずか30〜40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2〜3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。
読書速度▼
▲理解度
5,000字 4,000字 3,200字 2,400字 1,600字 800字
10回 20回 30回 40回 50回
成功者続出!
効果実証の声が続々殺到!!
速読こそ知的現代人の必須アイテムだ!!
●速読を始めて1〜2ヵ月、フッと気がつくと新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分位で全部読めてしまいました。おまけに内容も理解できて速読は、現代人必須の知的アイテムですね。
宮中 修さん(学生22才)
一分間に2万字以上。学校の成績も向上!!
●日頃、私たちは脳の一割位しか使っていないのだと実感していただけに、自分の可能性に挑戦…速読を始めました。今では1分間に2万字以上。学校の成績も目に見えて向上!!速読に感謝しています。
小川玲子さん(学生16歳)
6回のレッスンで1分間に5,000字も!!
●最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけで5,000字も読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。
和田英次さん(高校生16歳)
★左の無料ハガキで今すぐご請求ください!!
最新版の案内書を無料進呈中
『新・速読法』の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。
日本カルチャースクール
〒169 東京都新宿区百人町2の1の11
☎東京03(232)8232(代)

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	ラーフ	50
PROGRAM	わなげーむ	51
PROGRAM	ウニウニ	52
PROGRAM	めいろげーむ	53
PROGRAM	人工衛星	54
PROGRAM	Q-BAN	55
PROGRAM	シャッター	56
PROGRAM	人が動く	57
PROGRAM	TEN-TRIS	58
PROGRAM	ON THE WAY	60
PROGRAM	U-BALL	62
PROGRAM	啄骨倶楽部	65
WONDER	EDファンダム	47
FORUM	ファンダムパーラー	48
FORUM	AVフォーラム	68

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH４０としてリストを表示したときの画面数(１画面あたり40字×24行。ただし、空行やＯｋは含めない)により３タイプにわける。
①１画面タイプ
１画面以内のプログラム
②N画面タイプ
１画面を超えて５画面までのプログラム
③10画面タイプ
５画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(１)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(２)プログラムの遊び方、使い方
(３)変数の意味・プログラム解説
(４)パズル、ＲＰＧ、ＡＶＧなどは、その解答、マップなど
(５)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋４−10−７ TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルＲＯＭカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
第10回季間奨励賞は４〜６月号に掲載された全ＲＰ部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品１本を選び、作者には奨励金として３万円をさしあげます。また、ＦＰ部門奨励賞では、４〜９月号に掲載されたＦＰ部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品１本を選び、奨励金５万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を３つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事３つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは４月30日です。

ファンダムアンケート⑤
▼応募券▲

新・打ちこみミス発見プログラム２の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム２」は、BASICプログラムリストの１文字１文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム２」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②ＲＵＮ⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	200
↑ 行番号	↑ 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらＯＫ。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム２」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム２」を使う

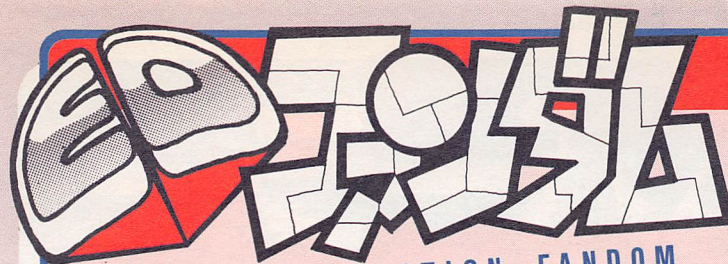
「新・打ちこみミス発見プログラム２」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、ＲＥＭ文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にＲＵＮはしないでおく。(１度でもＲＵＮするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム２」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、２つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN０⏎
WIDTH４０⏎
としておく。
④GOTO９０００⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム２」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを１字１字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、ＯＫ。
⑧ＲＵＮするまえに、
DELETE９０００−９０６０⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム２」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
ＲＵＮ⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム２

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム２の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでＭＳＸ・ＦＡＮ編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①ＲＡＭ容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったＭＳＸを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後４時から６時のあいだに(☎０３−４３１−１６２７)。それ以外の時間は受け付けていません。

&H07 マイ・フェイバリット・カーソル

好きなもの、紅茶、コーヒー、花、美人、チカチカしてる四角カーソル。これでいくぶん目立つようになります。

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0TO257:READD$:D=
VAL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:I
FS<>29950THENPRINT"DATAミス!":ENDELSEDEFUS
R=&HD000:A=USR(0):DATA2A,76,F6,E5,E5,E5
20 DATAE5,E5,E5,11,,,19,22,6A,D0,E1,11,3
B,,19,22,70,D0,E1,11,42,,19,22,76,D0,E1,
11,8,,19,22,87,D0,E1,11,8A,,19,22,95,D0,
22,E7,D0,E1,11,92,,19,22,AC,D0,22,E2,D0,
21,9F,FD,11,2,D1,1,5,,ED,B0,E1,E5,11,9B,
,19,22,76,F6,2B,36,,D1,21,85,D0,1,9A,
30 DATAED,B0,3E,C3,32,A9,FD,32,AE,FD,32,
9F,FD,21,85,D0,22,AA,FD,21,C0,D0,22,AF,F
D,21,C7,D0,22,A0,FD,21,81,D0,C3,1,46,3A,
94,,,F3,11,8D,D0,E1,D5,E5,C9,2A,24,F9,11
,F8,7,19,11,F,D1,1,8,,CD,59,,3A,CC,FB,6F
,26,,29,29,29,ED,5B,24,F9,19,11,17,D1,1
40 DATA8,,CD,59,,3E,1,32,AD,FD,3E,,32,B2
,FD,FB,C9,F3,AF,32,AD,FD,FB,C9,F3,3A,AD,
FD,B7,28,33,3A,B2,FD,3C,32,B2,FD,FE,A,20
,28,AF,32,B2,FD,3A,AD,FD,3D,21,17,D1,20,
3,21,F,D1,E5,2A,24,F9,11,F8,7,19,D1,EB,1
,8,,CD,5C,,3A,AD,FD,EE,2,32,AD,FD,FB
```

■どんなカーソルが好き?

MSXのカーソルは、どうも愛想がなくていかん。ただ文字が反転しているだけなんだもの。しかも、画面いっぱいにリストを表示していると、どこにあるのかわからなくなってしまうことがある。どこにあるのかがわかりにくいようでは、もはやカーソルとは呼べない。どこにいるのかはっきりしていてこそ、カーソルなのだ。

ほかのパソコンのカーソルのようにチカチカしていればどんなに見やすいことか。わたしは、そういう目立つ目立ちたがりやのカーソルが好きだ。

■カーソルを目立たせるには

リストを打ちこむ。RUNするまえにかならずセーブする。このプログラムはRUNすると消えてなくなってしまうのだ。打ちこみミスがなければ、すぐにカーソルがチカチカしはじめる。「DATAミス!」と表示されたときやエラーが出たときは打ちこみミス。リスト全体をよく見直すように。

このプログラムが動いていてもBASICには影響しないのでふつうに使っていてだいじょうぶ。ただ、マシン語のプログラムを動かしたいときは、いったんリセットしたほうがいい。暴走するかもしれない。

ちなみに、カーソルの点滅はリセットするまで続く。

APPENDIX

BASICプログラムでは&HD000からに書きこんでいるが、マシン語でBASICプログラムの格納されている部分に転送している(ふつうは&H8001番地から)。アドレスはすべて実際に動いているときのものなので注意。

今回のプログラムは一気に3つのフックを書きかえている。

&HFD9F……タイマー割りこみ
&HFDA9……カーソル表示のはじめ
&HFDAE……カーソル消去のはじめ

やっていることをかんたんにいうと、カーソル表示のはじめのフックで点滅フラグ(&HFDAD)を1にして点滅ONにする。このとき、カーソルに重なっているキャラクタのパターンとカーソルキャラクタのパターン(反転しているやつ)をワークエリア(&H8093〜&H809B)に転送している。このキャラクタパターンを、タイマー割りこみのフックで、6分の1秒ごとに切りかえながらカーソルキャラクタのパターンジェネレータテーブルに転送して点滅させている。カーソル消去のフックでは点滅フラグを0(OFF)にしているだけ。

■フックを使うときの必殺技について

カーソル表示のはじめのフックをアセンブリ言語で書くと、

```
        LD      DE, ADD1
        POP     HL
        PUSH    DE
        PUSH    HL
        RET
ADD1 :
```

まず、DEレジスタにプログラムの続きが入っているアドレスを入れ、つぎの「POP HL」でもどり先のアドレスをHLレジスタに入れる。最後にDEレジスタとHLレジスタを一気にPUSHしてリターンしている。これでどうなるのかというと、このフックを含めたBASICのカーソル表示ルーチンを実行しおわったあとで、「ADD1 :」以降のプログラムを実行する。こういう技をスタック操作といい、BASICのフックを使うときには便利なことが多いのだ。

ファンダムパーラー

あーっというまにもう5月号。さくらの咲く春になりました。この時期になると、まわりのようすもとかく変わりがち。ファンダムパーラーでも残念賞の発表を、少し気分を変えてやってみました。

今月の残念賞

うーん春だなあ。などとおもっていたら、自然と仕事のリズムがずれてきてしまって、今月はもうさんざん。

さんざんといえば花粉症。おとといから花粉症の仲間入りをしてしまった担当Mは、今年も厳しい春を迎えています。

それでは今月の残念賞を発表したいとおもいます。

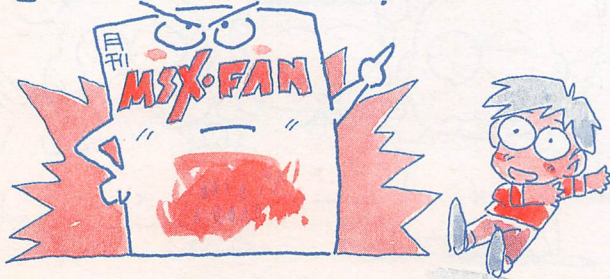
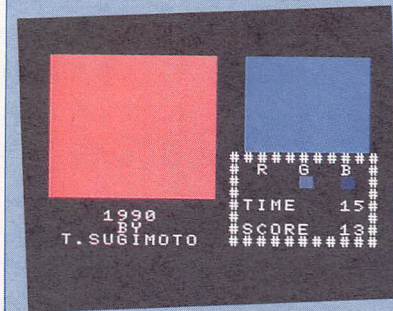
残念賞の候補には、いくつかの作品があげられていたのですが、最終的に1画面部門から、『RGB』と『なわとび』の2作品。N画面部門から『モアイの野望』を選びました。

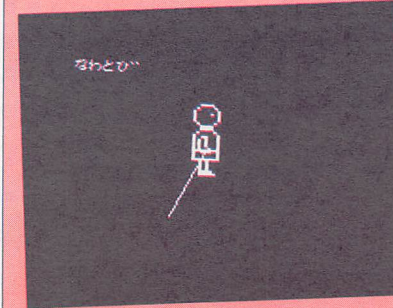
右にあるカコミでそれぞれの作品の紹介をしています。いずれの作品もバージョンアップもしくは問題のあるところを改良しての再投稿を望みます。

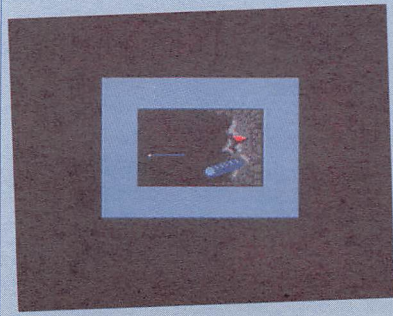
3作品の作者には、Mファン特製テレカをさしあげます。

また、今回の選考会には、以前残念賞としてとりあげた『GREEN BALL』が顔を見せていましたが、バグはとられていたものの、ゲームの内容はそのままで、新鮮さを欠いたぶん今月のハイレベルな戦いには生き残れませんでした。

■残念賞の主旨について

残念賞に選ばれた作品は、アイデアはいいが、プログラムの完成度やゲーム性のバランスのよくない作品がおもになっています。このままボツにするにはおしいアイデアの作品や、バグがあるため本来のよさが損なわれていると思われる作品など、改良しての再投稿を期待して画面写真のみを掲載しているわけです。残念賞で画面写真を見た読者が、「×××の再投稿があったらかならず採用してください」という手紙が届くことだってあるのです。再投稿作品はかならずしも採用するとはかぎりませんが、採用される確率が高いのはたしかです。

1画面：RGB

大阪・杉本崇行(17歳)作品。画面の左上に適当な色で塗りつぶされた四角が表示されるので、右の四角がおなじ色になるように、数字キーを使って赤、緑、青の色の配分を決めていくゲーム。やってみるとそれなりにおもしろいが、ゲームとしてはもうひとつ。

1画面：なわとび

京都・清水和茂(15歳)作品。なわとびのシミュレーションゲーム。タイミングよくスペースキーでジャンプしてなわをとぶ。アイデア的にはよかったが、画面ではとてもとんでいるようには見えず、もうすこしなわとびの感じを出すためにプログラムのくふうが必要。

N画面：モアイの野望

静岡・上野純孝(15歳)作品。モアイのグラフィックがこっていて目をひいた作品で、ありきたりのドットタイプではあったが、ステージクリアでモアイの口の中を抜けていくところがよかった。ただ、内容のわりにプログラムが長い。2画面なら採用したかも。

【ファンダムパーラーへの投稿について】 ファンダムパーラーでは、①プログラムでの質問、②掲載プログラムの改造法や裏技、感想など、③ファンダム仲間へのメッセージ、④プログラムやMSXに関して最近発見したこと、⑤1行プログラム、⑥自慢したいプログラミングテクニック、そのほか自由なテーマでおたよりを募集しています。おたよりを採用した場合は、Mファン特製テレカをさしあげます(ただし、①の「質問」は除く)。おたよりは、ハガキまたは封書で、プログラム投稿とおなじあて先(46ページ参照)の「ファンダムパーラー」係まで。

スプライトを消すには

Q あのーくだらない質問なんですが、スプライトを消すには、どうすればよいのですか。お願いします。どうか教えてください。

(和歌山・岸典雄／14歳)

A かんたんに答えてしまえば、スプライトを画面の外に表示すればいい。マニュアルなどでは、Y座標にSCREEN０～４では209を、SCREEN５以上では217を指定するように書かれている。いずれも画面の下のほうにスプライトが表示されてはいるのだが、ふつう画面上には現れないわけだ。この指定方法はスプライトを1つ1つ消す方法。

ただし、VDP(24)を使って、画面をスクロールさせている場合などでは、ふつうでは見えていない部分まで画面に表示されてしまうので、隠れていたスプライトが姿を現すことがある。このような場合は、そのときの画面状態に応じた座標を指定して、とにかく画面の外に出せばいいのだ。

また、スプライトの色を０の透明にしても消すことはできる。

スプライトの座標指定で特種なのがY座標にSCREEN０～４では208、SCREEN５以上では216を指定した場合。そのスプライト面以降のスプライトを消すのだが、使い方をまちがえるとバグの原因となることがある。

確認用データの互換

Q 『新・打ちこみミス発見プログラム２』は、むかしの『新・打ちこみミス発見プログラム』のときの確認用データにも、対応しているんですか？

(埼玉・佐藤秀典／16歳)

A 現在ファンダムで使用されている『新・打ちこみミス発見プログラム２』は、専用の確認用データにしか対応していない。過去ファンダムに掲載していた『打ちこみミス発見プログラム』と『新・打ちこみミス発見プログラム』での確認用データはまったく使えないのだ。

チェックサムプログラムは、データの計算方法が改良されて、変えられてきたために確認用データはそれぞれちがっているわけだ。

たとえば本誌1988年の9月号に載っている『まものクエスト』とかを打ちこんで、確認用データでチェックしようとしたときに、いつも使っている『新・打ちこみミス発見プログラム２』ではプログラムが完璧に打ちこまれていてもデータは掲載された確認用データとはまるであわないことになる。

むかしのファンダムのプログラムを打ちこむときは、ファンダムのもくじのページで確認しよう。

INTって命令は

Q あの一、教えてほしいんですけど、INTっていう命令は、いったいどういうときに使うんですか？　教えてください。お願いします。

(静岡・氏名不詳／14歳)

A この氏名不詳くんが、DEFINTとINT関数のどちらの質問をしたいのかわからないので、両方の説明をしよう。

DEFINTについてはこのページのウラ側でも少し触れているが、かんたんにいえば指定した文字(A～Z)で始まる変数で、型宣言文字がついていないものを整数型とみなす役割がある。

型宣言文字というのは$(文字型)とか%(整数型)とかいったものので、MSXの電源を入れたばかりの状態では、すべての変数は型宣言文字を省略したとき、倍精度実数型(型宣言文字は#)とみなされているのだ。

INT関数については、

PRINT　INT(1．5)

とやってみると１と表示されるように、かっこの中の数値を超えない整数に変換する役割がある。

かっこの中が０以上の数値ならその整数部分が、０より小さければ整数部分−１の値が結果になる。

前後するが、DEFINTした変数は整数型なので、あまり大きい数値を扱うと、オーバーフローになるので注意しよう。

ワークエリアをこわすとは

Q 12月号の71ページに「ディスクのワークエリアをこわすことがある」とありますが、ワークエリアをこわすと、どういうことになるのでしょうか。

(大阪・景山敏光／18歳)

A 12月号の71ページというのは『GR２』(1989年12月号掲載)のページだ。このゲームのコースデータを増やしていくとディスクのワークエリアを破壊してしまうおそれがあった。

では、ディスクのワークエリアがこわれると、どういう目にあうかというと、ワークエリアがこわれているのにディスクにセーブやロードをしようとすると、フロッピーディスクそのものがこわされる危険があるのだ。

ディスクのワークエリアには、メモリの&HDE3Øぐらいのアドレスからが使用されていて、機種によって多少ちがう。

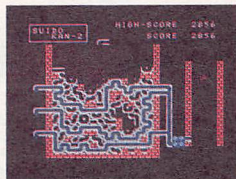
このワークエリアは、ふつうにディスクを使うためには、なくてはならないもので、ここをこわしてしまうと、いったんリセットなどをしないと正常に動いてくれなくなってしまうのだ。

たまにファンダムの採用作品のなかでもワークエリアをこわしてしまうものがあるが、掲載するプログラムでは、この部分をこわさないように、プログラムに手を加えるようにしている。

CLEARによる、マシン語格納アドレスの設定や、POKE命令などにも、同じような危険性があるので、プログラムを打ちこんでいるときは、RUNするまえにセーブしておき、走らせたあとは念のためリセットしたほうがいいというのはどのプログラムにもいえることだ。また、メモリの&HDE3Ø以降のアドレスは、できるだけ使用しないほうがより安全といえるだろう。

『水道管』のウラワザ紹介

「おれはたったいま裏技をみつけたぜ！　ゲームは『水道管Ⅱ』。その裏技の内容は、ゲームをクリアした時点でちょうど水がなくなってもボーナス点をもらえるというお得なものだ。やり方は、そのパーツを置けば水がなくなりしかもクリアという状態にする(おれは偶然でけた)。そしてクリアすると通常は残りの水がボーナス点になるが、なんとこのときにかぎり水槽の底がボーナス点となる。おれは驚いてしまったぞー！」というはがきが届いた。

うーん、すごく限られた状況でしか起こらないのだから、裏技というかなんというか……。

←みよ、これが「底の抜けた水槽」の図だ

担当も実際にやってみて確認してみたけれど、やっぱりなんとなくおもしろい。

さらっといってしまえばバグなんだが、こういうふうに裏技としてみると、けっこうおもしろいネタになったりするわけだな。

この情報の提供者である、岩手・滝本則明くん(16歳)にはMファン特製テレカをさしあげます。

ニセSCREEN4モードのフォロー

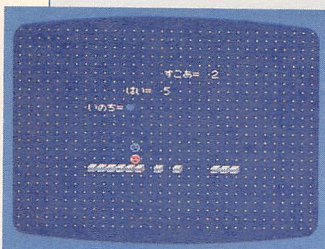
「ファンダムパーラーに『ニセSCREEN4モード』のプログラムが載った者ですが、名字は新井ではなく荒井です。そんなことはどうでもいいのですが、このプログラムを実行したあと、

VPOKE　&H1CØØ+N＊16+L，C

※N＝スプライト面番号、L＝ライン番号、C＝カラーコード

で、スプライトの横1ラインごとに、色を付けられることを紹介してください」(山形・荒井寿信)

荒井くん、名字を間違えてごめんなさい。それから的確な指摘をありがとう。手落ちでした。

荒井くんの説明に少し加えると、カラーコードに64を加えたものを設定するとその部分ではスプライト衝突割りこみが無視され、スプライトの重なった部分の色がORをとった色になります。詳しくはマニュアルのCOLOR SPRITEの項目を参考にしてください。荒井くんにもMファンテレカをさしあげます。

MSX MSX2/2+　RAM8K　BY まもてん

ラーフ

遊び方は37ページにあります

注　意　行1にある「■」は、カーソルキャラクタなのでそのままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1，CHR$(255)を実行しておいて、F1キーで打ちこんでください。

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,4,4:WIDTH16:DEFSTR
A,B:DEFINTC-Z:KEYOFF:SOUND3,0:FORG=1TO8:
FORF=1TO7:VPOKE896+F,ASC(MID$("?~んェUェわ",
F)):SPRITE$(F)="く~ロっ■テfく":VPOKE8201+F,AS
C(MID$("q1。あ",(F+G)MOD4+1,1))-1:NEXT:W=0
2 C=RND(-G):BEEP:B=CHR$(27):A=STRING$(9,
112):FORI=0TO88:A=A+CHR$(112+(RND(1)*5<2
)*80):NEXT:A=A+"p":D=D+2:M=46:X=24:Y=X
3 M=M+1-RND(1)*3-(M<16)*32:P=VPEEK(6176+
X¥2+(Y¥2)*32):S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>16
)-(S=3ANDX<43):Y=Y-(P=32ANDW=0):IFSTRIG(
0)ANDW=0ANDP<>32THENW=4:PLAY"S9M99905E
4 VPOKE259,F:F=F*2+(F>64)*255:W=W+(W>0):
PUTSPRITE1,(X*4,Y*4),3:PUTSPRITE2,(M*4,1
19),9:IFX<M+2ANDX>M-2THENIFY=30THEN6ELSE
IFY=28THENM=46:O=O+1:Y=24:PLAY"S4M99904F
5 SOUND9,9:SOUND2,(CMOD8+1)*(15-(CMOD64>
32)*4):C=C+1:Y=Y-W:IFY<42THENIFCMOD3THEN
3ELSEPRINTB"Y%(すこあ="O;B"Y'$はい="Q;B"Y) いの
ち="STRING$(D,"♥")" ";B"Y0 "MID$(A,C¥3,16
):IFC<301THEN3ELSEO=O+5:NEXT:D=1ELSEW=5
6 PLAY"S8M99902E64":D=D-1:X=X-2:Y=Y-4:IF
DTHEN3ELSEPRINTB"Y-#◆GAME END◆":Q=Q+(Q-O
)*(Q<O):PLAY"O6DEC":POKE-869,1:O=0:GOTO1
```

プログラマからひとこと
スーマリとテグザーを経て

【まもてん】このゲームは、はじめほとんどパワーアップのないスーマリで、次はなんと飛行機に変身できるようになってテグザーみたいになってしまいました。それをさらに改良して、いまの形になりました。ぜんぶで2、3か月くらいかかりました。ところで行5の「C=C+1」を「C=C+3」に変えると超高速で変な音楽のラーフが楽しめます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ラーフの座標⇒×4して使用。パターン名称テーブルのアドレス計算にも使用

M……ミスター・ラファットのX座標⇒×4して使用

その他の変数

A……マップデータ

B……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

C……ラーフが進んだ距離／乱数初期化用

D……いのちの数

F……キャラクタおよびスプライトパターン定義用（ループ用）／星のスクロール用

G……ステージ数⇒1ステージぶんの処理全体をGのループで囲んでいる

I……ループ用（マップデータ作成用）

O……スコア

P……ラーフの下にあるキャラクタ判定用

Q……ハイスコア

S……スティック入力用

W……ラーフのY座標増分

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●変数文字型宣言●変数整数型宣言●PSG設定●ステージのループ開始（Gのループ）●キャラクタおよびスプライトパターン定義●キャラクタ色設定●ラーフのY座標増分初期設定

2 マップ作成

●乱数初期化●効果音（開始のあいず）●エスケープシーケンス設定●マップデータ作成●いのちと座標の変数初期設定

3 移動

●ミスター・ラファットのX座標処理●ラーフの下のキャラクタを調べる●ラーフ移動（スティック入力）●ラーフのジャンプ判定処理（トリガー入力）

4 表示

●星パターンの書き換え（スクロール）●ラーフのY座標増分計算●ラーフ表示●ミスター・ラファット表示●ラーフがミスター・ラファットと衝突したかの判定●ラーフがミスター・ラファットにおなじ高さで重なったか、上に乗ったかの判定処理●効果音（乗ったとき）

5 スコア表示

●効果音●ラーフの進んだ距離更新●ラーフのY座標計算●ラーフが下に落ちたかの判定●マップをスクロールさせるかの判定●スコア表示●マップ表示●ステージ終了判定●つぎのステージへ⇒行1のGのループの開始点にもどる●オールクリア処理●ラーフの復活用のY座標増分処理

6 ゲーム終了

●効果音（いのちが減ったとき）●いのちを減らす●ラーフの座標処理●ゲームオーバー判定●メッセージ表示（ゲームエンド）●ハイスコア処理●効果音（終了時）●リプレイ処理

変数の型宣言

文字型変数はふつう末尾に$マーク（このように変数の型を決めている記号を型宣言文字という）がついているが、このプログラムではいっけん数値変数に見える変数に文字を入れている。じつは、行1の「DEFSTRA，B」でAまたはBではじまる変数（ただし型宣言文字を省略した変数）をすべて文字型としてあつかうように宣言しているのだ。

これでエスケープシーケンスなど、よく使う文字型変数の$を省略することができ、全体の文字数を減らしているのだ。

つまり、この命令は型宣言文字を省略するためのものだ。ふつうなにもしていないときは、型宣言文字のない変数は倍精度実数型変数としてあつかわれるが、ほかの型の変数をたくさん使いたいときなどにこの種の命令が役に立つ。

このような変数型宣言はほかにも、もっともよく見かけるDEFINT（整数型宣言）、ほとんど使われることがないDEFSNG（単精度実数型宣言）、DEFDBL（倍精度実数型宣言）がある。

なお、DEFSNG、DEFINTで指定しているアルファベットは、変数の頭文字を指定しているだけなので、このプログラムの場合、A1やA2なども文字型として扱われることに注意。とくに、「DEFINTC−Z」などの「−」は、「〜」の意味で、この場合、頭文字がC〜Zではじまる変数を整数型としていることになる。

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート（3月号）の結果①〉2月号ファンダムアンケートの結果です。今回は『水道管II』がぶっちぎり1位。2〜4位はほとんど同点という結果になりました〈1位〉水道管II〈2位〉いんどえぃあんぷぉーくぁー〈3位〉PANEBALL〈3位〉AorB〈5位〉TILE GOLF

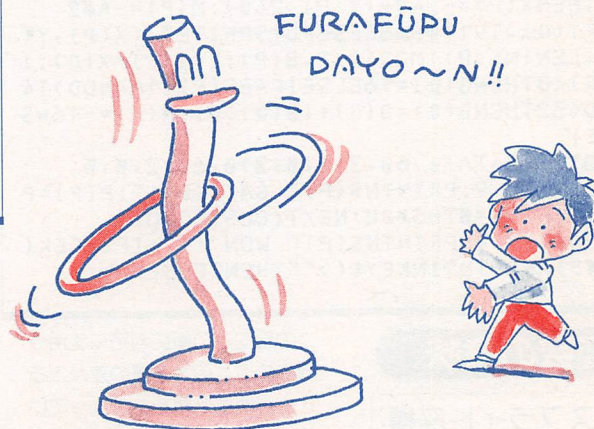
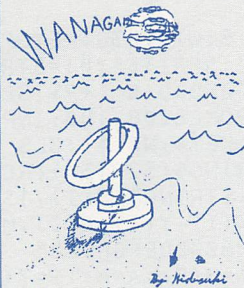
MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

わなげーむ

遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN1,3,0:COLOR1,0,12:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-V:VPOKE8197,170:FORI=0TO1:READP
$:FORJ=1TO8:VPOKE14336+I*16+J,VAL("&H"+M
ID$(P$,J*2-1,2)):L=VAL(MID$("11111135",J
,1)):LOCATE3-L¥2,J+14:PRINTSTRING$(L,40)
:NEXTJ,I:E$=CHR$(27)+"Y":M$="TOLSM5000"
2 X=224:Y=RND(-TIME)*90+16:Z=-4:W=6:Q=-1
:PUTSPRITE0,(X,Y),15:FORI=0TO1:I=-STRIG(
0):NEXT:FORI=-1TO0:Q=Q-2*(W=6)+2*(W=24):
W=W+Q:VPOKE8198,153+17*(W>11)+34*(W>18):
PRINTE$"##POWER"STRING$(W-5,48)SPC(1):I=
STRIG(0):NEXT:W=W/2:PLAYM$+"CO5L64M500"
3 PUTSPRITE0,(X,Y),7:PUTSPRITE1,(X,168),
1,0:IFY>158ORX<-20THEN5ELSEIFY>111ANDX<3
2THENIFX>22THENW=-W:PLAY"C"ELSEIFX>11THE
NW=8:PLAY"G"ELSEIFX>1THENW=-8:PLAY"A"ELS
EIFX>-8THENZ=-Z:PLAY"D"
4 X=X-W:Y=Y+Z:Z=Z+.5:GOTO3
5 S=S+1:LOCATES+5,0:IFX>1ANDX<23THENPRIN
T"o":V=V+1ELSEPRINT"X":DATA0F7080700F
6 FORI=0TO2000:NEXT:VPOKE6916,209:PRINTE
$"##"SPC(24):IFS<20THEN2:DATAF00E010EF0
7 PRINTE$"'."MID$("へたくそまあまあうまい!すご゛いうひゃー"
,(V¥5)*4+1,4):IFSTICK(0)THENRUNELSE7
```

いねむりからさめたとき

【HIDEYUKI】2月21日、ポストをあけたがなにも入っていなかった。机のうえにもなかった。ボツか……と思ってその日1日は落ちこんでいた。だが、次の日、机のうえに速達があった。初の同時2本採用ありがとうございます。このゲームは授業中いねむりからさめたときに思いついたものです。けっこう、輪投げの雰囲気が出ていると思います。それから、EDファンダムに2進数の使えるアセンブラを載せてくれるとうれしいのですが。ネバさん、デリリン、ガチコ、岡野、ダンプ、たかし、はにわ、中山、藤原、ひぃちゃん、さぶ、亀井、また載ったで。それから山本/　いますぐ打ちこめ/　いますぐ/

変数の意味

スプライト座標

X、Y……わっかの座標⇨Xは影のX座標としても使用

その他の変数

E$……エスケープシーケンス用⇨CHR$(27)が入る

I……ループ用

J……ループ用⇨+14して棒のY座標(テキスト座標)としても使用

L……棒作画用⇨棒の横幅の数および3－L¥2して棒のX座標(テキスト座標)としても使用

M$……PLAY文設定用文字データが入る

P$……スプライトパターン定義用

Q……パワーゲージ増分

S……わっかを投げた回数⇨+5して成績表示のX座標(テキスト座標)としても使用

V……成功した数

W……わっかのX座標増分/わっかの影のX座標増分/パワーゲージ用

Z……わっかのY座標増分

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●棒表示●エスケープシーケンス設定●PLAY文データ設定⇨T、O、L、Sのそれぞれの値を省略した場合、そのMMLの初期値が設定される

2 わっかを投げる

●変数初期設定●わっか表示●スペースキー押し待ち●パワーの値計算●パワーゲージの色設定●パワーゲージ表示●スペースキー放し待ち●効果音(投げたとき)および行3で使われるPLAY文に対する初期設定

3 わっかを飛ばす

●わっか表示●わっかの影表示●わっかが画面の外に出たかの判定●棒に入れば、わっかを左右にゆらしながら落とすためにX座標増分を反転●棒にわっかがぶつかれば(またはかすれば)わっかの座標増分を設定し、状況によって効果音

4 わっか移動

●わっか座標計算●わっかY座標増分計算●行3へ飛ぶ

5 成績表示

●投げた回数処理●成績表示位置指定●成功したかの判定⇨棒に引っかかっているかをわっかのX座標で判定している●マル表示●バツ表示●わっかの左半分のスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

6 まだ投げるか

●時間待ち処理●わっかの影消去●パワーゲージ消去●投げおわったかの判定●わっかの右半分のスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

7 ゲーム終了

●成績別メッセージ表示●リプレイ処理(スティック入力)

〈ファンダムニュース/その2・ファンダムアンケート(3月号)の結果②〉MSX・FAN特製テレホンカードの当選者発表です。〈長野県〉永井和紀〈滋賀県〉上田愛雄〈群馬県〉竹内恵介〈静岡県〉辻啓晶〈新潟県〉笠原文男〈愛媛県〉河本祐介〈富山県〉国沢晃・中川忠〈神奈川県〉亀井敏也〈愛知県〉加藤義秋(敬称略)　以上のみなさん、おめでとうございます。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

ウニウニ

遊び方は38ページにあります

注意 行1にある「■」は、カーソルキャラクタなのでそのままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1, CHR$(255)を実行しておいて、F1キーで打ちこんでください。また、おなじく行1の4段目、左から10番目の文字はアルファベットのLの小文字です。

```
1 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,5:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:P$="いT■T■!ェゥ":SPRITE$(0)=STRI
NG$(8,0)+P$:SPRITE$(1)="0HDDD(0 "+P$:SPR
ITE$(2)="しいぅぅぅR,$"+P$:VPOKE8208,180:INPU
TN$(0),N$(1):KEY1,N$(0):KEY4,N$(1):CLS
2 KEY3,"":KEYON:PRINTSTRING$(32,133):RES
TORE:FORI=0TO1:KEY2+3*I,STRING$(P(I),131
):IFP(I)=5THEN7ELSEREADX(I),Y(I),B(I),M(
I),G(I):NEXT:PLAY"TOL8SM6000DEFGFDEC"
3 Q=P:P=1-P:S=STICK(P):A=M(P):A=A+(S=7)-
(S=3):A=A-A¥9:X(P)=X(P)+A:M(P)=A:B=G(P):
B=B-2*STRIG(P)*(B(P)>0)+1:B=B-B¥9:Y(P)=Y
(P)+B:G(P)=B:D=Y(Q)-Y(P):IFX(P)<0ORX(P)>
240THENX(P)=-240*(X(P)>240):M(P)=-A¥2
4 IFY(Q)>191THEN6ELSEPUTSPRITEP,(X(P),Y(
P)),LEN(N$(P))MOD14+2,B(P):E=X(P)-X(Q):I
FY(Q)<8THENG(Q)=16ELSEIFABS(E)<16ANDD>14
ANDD<32THENB(Q)=B(Q)+(B(Q)>0):M(Q)=-16*S
GN(E)
5 GOTO3:DATA30,60,2,0,0,210,60,2,0,0
6 LOCATE7,9:PRINTN$(P)" GAINED !":P(P)=P
(P)+1:FORI=0TO3000:NEXT:CLS:GOTO2
7 LOCATE8,9:PRINTN$(P)" WON !!":IF(PEEK(
-1045)AND1)ORINKEY$<>""THEN7ELSERUN
```

プログラマからひとこと

長さのちがう名前で

【HIDEYUKI】ぼくがはじめて作った2人用ゲームです。2人の名前はできるだけ長さのちがう名前にしてください。今回は2本も採用されたので書くことがなくなってしまいました。よって1行プログラムを載せます。……※編集部よりおわび。スペースがたりなくなって載せられませんでした。ごめん。

変数の意味

スプライト座標

X(n)……ウニのX座標⇒nはプレイヤー番号。0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2(以下同)
Y(n)……ウニのY座標
M(n)……ウニの横移動増分
G(n)……ウニの縦移動増分

その他の変数

A……ウニの移動入力時に横移動増分の計算に使用
B……ウニの移動入力時に縦移動増分の計算に使用
B(n)……ウニの風船の数⇒そのままスプライトパターン番号としても使用
D……現在処理をおこなっているプレイヤーのウニと相手のウニの風船との衝突判定に使用⇒両方のウニのY座標の差が入る
E……現在処理をおこなっているプレイヤーのウニと相手のウニの風船との衝突判定に使用⇒両方のウニのX座標の差が入る
I……初期設定時(行1)とウエイト(行6)にループ用として使用
N$(n)……各プレイヤーの名前⇒行1でINPUT文により入力／ウニのスプライトの色を決めるのにも使用⇒文字数＋2の色になる
P……現在処理をおこなっているウニのプレイヤー番号
P(n)……各プレイヤーの獲得したポイント
P$……ウニのスプライトパターンデータ⇒スプライトパターン定義時に使用
Q……相手のウニのプレイヤー番号
S……スティック入力用⇒ウニの横移動入力時に使用

プログラム解説

1 初期設定

●初期画面設定⇒スプライトは16ドットの拡大モード●変数を整数型に定義●ウニのスプライトパターンデータを変数P$に設定●スプライトパターン定義⇒パターン番号0＝風船なしのウニ、1＝風船1つのウニ、2＝風船2つのウニ●クッション天井のキャラクタの色設定●各プレイヤーの名前入力●ファンクションキーに入力された各プレイヤーの名前設定●画面消去

2 戦闘開始前の設定

●ファンクションキーの表示⇒プレイヤー名とポイント表示●クッション天井表示●各プレイヤーのデータ設定のためのループ開始●ファンクションキーに各プレイヤーのポイント設定●勝敗判定⇒ポイントを5つ獲得しているか／各プレイヤーの座標、風船の数、移動増分を読みこみ●ループ閉じ●効果音

3 ウニの移動処理

●現在処理をおこなっていたプレイヤーの番号をQに、次に処理をおこなうプレイヤーの番号をPに設定●ウニの横移動入力(スティック入力)●入力からウニの横移動増分計算●ウニのX座標と横移動増分更新●ウニの縦移動増分計算●ウニのY座標と縦移動増分の更新●衝突判定用の変数Dに両方のウニのY座標の差を設定●ウニと左右の壁の衝突判定処理⇒衝突していればウニの横移動増分を半分にし、方向を反転させる

4 各種判定処理

●相手が画面下に落っこちたかの判定⇒落っこちていれば行6に飛ぶ／現在処理をおこなっているプレイヤーを表示／衝突判定用の変数Eに両方のX座標の差を設定／相手とクッションとの衝突判定処理⇒衝突していれば相手の縦移動増分を16(下降)に設定／現在処理をおこなっているウニと相手の風船との衝突判定⇒衝突があれば相手の風船の数を減らし、相手の横移動増分の値を16または－16に設定

5 処理の終わり

●行3に飛ぶ⇒現在処理しているプレイヤーの処理を終える●各プレイヤーの座標、風船の数、移動増分の初期値データ(行1で読みこみ)

6 ポイント獲得

●勝ったプレイヤーの表示●ポイントの加算●ウエイト(時間待ち)●画面消去●行2へ飛ぶ

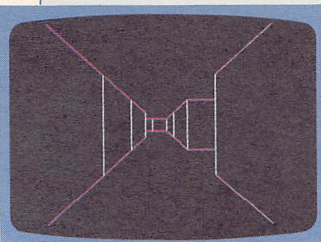
7 勝者表示

●最終的に勝ったプレイヤーの表示●リプレイ処理

〈ファンダムニュース／その3・消えたイラストのなぞ①〉3月号63ページの「PANEBALL」のプログラマからひとことのコーナーを見てほしい。うすい青地に白い太線で描かれた斬新なイラストがあるように見えるのだが、じつはこれは作者の杉本崇行クンが描いたイラストの影みたいなものだ。ほんとうは、ここには黒い線で描かれたイラストが掲載される予定で、編集部での最終チェック用の刷り出しまではちゃんとのっていたのだ。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY ADY繁幸

めいろげーむ

遊び方は39ページにあります

```
1 CLEAR:DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:CLS:DIMM(3
4,34):FORH=0TO3:FORC=0TO2:READXS(H,C),YS
(H,C):NEXTC,H:DATA-1,0,2,0,-1,-1,0,-1,0,
2,1,-1,1,0,-2,0,1,1,0,1,0,-2,-1,1
2 INPUT"level 1~16";L:IFL<1ORL>16THEN2EL
SEL=L*2+2:A=RND(-L):F$(2)="U2FGD3"
3 SCREEN2:FORY=1TOL-1:FORX=1TOL-1
4 M(X,0)=1:M(X,L)=1:M(0,Y)=1:M(L,Y)=1:IF
X¥2-X/2+Y¥2-Y/2THEN6ELSEM(X,Y)=1
5 H=RND(1)*(3-(X=2)):A=X+(2-H)MOD2:B=Y+(
H-1)MOD2:IFM(A,B)THEN5ELSEM(A,B)=1
6 NEXTX,Y:X=X-1:Y=Y-1:W=2*INT(L/4*RND(1)
)+1:Z=2*INT(L/4*RND(1))+1:M(W,Z)=2:C=1
7 S=STICK(0):IFS+CTHENF=(S=1ANDD>2):X=X-
F*(2-H)MOD2:Y=Y-F*(H-1)MOD2:H=(H+S¥2)MOD
4:C=2:D=0:A=X:B=Y:CLS:PLAY"S0M5000N"+STR
$(76-ABS(X-W)-ABS(Y-Z))ELSE7
8 C=(C+1)MOD3:M=M(A,B):DRAW"BM102,96"+MI
D$("              BH2NL2D4L2BE2NR2D4R2BH2R4B
D4L4BH2NH2D4G2BE2NE2D4F2",(C+M*3)*10+1,1
0):A=A+XS(H,C):B=B+YS(H,C):IFCTHEN8
9 D=D+1:DRAW"S"+STR$(2^(6-D)*3)+F$(M):IF
M<>1ANDD<5THEN8ELSEIFM(X,Y)<2THEN7
10 COLOR,,RND(1)*9:IFSTRIG(0)THEN1ELSE10
```

すっかり時代錯誤

【ADY繁幸】迷路データは各ビットに壁の有無を入れる速い方法もやってみたかったのですがむずかしいのでやめました。迷路ゲームはRPGですっかり時代錯誤になってしまいましたが、それでも特別な思い入れのあるゲームです。ではまた。

変数の意味

A、B……3D表示されていく迷路のマップ座標(※)⇒迷路作成時に壁を設定する座標を決めるためにも使用

※「マップ座標」とは、表示上の座標ではなく配列M(n, m)で作られた迷路上の仮想座標(n, m)のこと。以下、たんに「座標」という。

C……目の前の迷路風景を中央左、右と表示していくためのカウンタ／座標増分設定用ループ変数にも使用

D……目の前の迷路風景の奥行きを表現するためのカウンタ

F……移動のフラグ⇒0＝移動できない、−1＝移動できる

F$(n)……nが2のとき旗のDRAW文データ。それ以外はなにも入らない

H……壁を設定する位置決定用／自分の進行方向⇒39ページのマップでいえば、Hは0＝南、1＝東、2＝北、3＝西を表す

L……レベル(入力値)／迷路の大きさ(入力値に応じて計算)

M(n, m)……座標(n, m)上の迷路形状データ⇒この配列全体が迷路そのもののデータとなる。データはそれぞれ、0＝通路、1＝壁、2＝旗を表す

M……3D迷路表示のときに使用する迷路形状データ用⇒M(n, m)から値を受け取る

S……スティック入力用

X、Y……現在位置の座標／迷路作成時のループにも使用

XS(h, c)、YS(h, c)……3D迷路を表示するための座標増分⇒方向H、表示用カウンタCに応じた座標の増分。目の前に見える範囲の座標計算用

W、Z……旗を設定する座標

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●画面消去●配列変数宣言●3D迷路表示用座標増分の配列設定とデータ

2 レベル設定

●レベル入力●迷路の大きさを設定する⇒入力されたLを計算しなおす●乱数初期化●旗の表示用DRAW文データを設定

3〜6 迷路作成

●画面初期設定●迷路作成のループ開始●迷路の外壁を設定する●壁を設定するための判定処理⇒座標(X、Y)がともに偶数のときに、その座標上に壁を設定する／それ以外はなにもせず行6に飛ぶ●先の判定の結果、その偶数座標に設定した壁のまわりにもう1つ壁を設定するための方向(相対的な位置)を乱数で決定●その方向に応じた座標を計算●計算された座標上に壁を設定⇒壁がすでに設定されていた場合は方向の決定からやりなおす●ループ終了●出発座標の設定●旗の位置を設定●表示用カウンタC設定⇒スタート直後に行7の「IFS+CTHEN〜」のTHEN以下を強制的に実行するため

7 さまよう

●スティック入力判定処理⇒原則として入力があったときに以下を実行／通路上を前に進むときにかぎり移動フラグを−1に設定／進行方向に応じた移動計算(移動フラグが0のときは変化しない)／スティック入力に応じて方向Hを設定／2つの表示用カウンタ初期化／現在位置の座標を迷路表示用座標に設定／画面消去／旗との距離に応じた効果音を出す(旗に近づくにつれて高音となる)●入力のない場合は行7のはじめにもどる

8 迷路3D表示

●進行方向先の迷路風景を中央、左、右と表示していくためのカウンタC設定●表示用座標上の迷路データを読みとりMに設定●迷路表示⇒カウンタCと迷路データMに応じてGML(DRAW文データ)を取り出して表示●方向HとカウンタCの値に応じて次に表示する場所の座標を計算●カウンタCの終了判定

9 奥行き処理

●奥行き処理用のカウンタDを1つ奥に進める●カウンタDに応じたスケールファクタの設定(小さくしていく)⇒指定先の座標に旗がある場合は表示する●奥行きの限界判定⇒進行方向の座標上に壁がなく、遠くを見る限界(D＝5)に達していなければ行8に飛ぶ。それ以外は以下の処理／ゲーム終了判定処理⇒目の前に旗があればプログラム終了。それ以外は行7へ

10 リプレイ

●画面をフラッシュさせる⇒周辺色をすばやく切り換えている●リプレイ⇒スペースキーが押されれば行1へ飛ぶ

〈ファンダムニュース／その3・消えたイラストのなぞ②〉ところが、どうやら印刷上の手違いで、町で売られたMファンからは杉本クンのイラストは影をのこして消えてしまったのである。これは作者の杉本クン本人からの電話で発覚。担当者はこころをこめて「ごめんね」とあやまって、つぎに彼が採用されたときには、このイラストを使うことを約束したそうである。編集部ではどうにもならない事故だったけれど、でもやっぱり「ごめんね」。

MSX MSX2/2+　RAM8K　BY 堤倉人

人工衛星

☞遊び方は40ページにあります

注意　行1にある「■」は、カーソルキャラクタなのでそのままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1, CHR$(255)を実行しておいて、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,0:FORI=1TO29:VPOKE
14335+I,ASC(MID$("けオ・Zオ$けB<BけスけテZけく~■んんる
b<Pぃ ぃP",I,1)):NEXT:CIRCLE(128,96),35,4:
PAINT(128,96),4:ONSPRITEGOSUB7:SOUND6,30
2 S=0:X=0:D=.1:PUTSPRITE0,(70,10),14,1
3 FORI=18TO92:PUTSPRITE1,(70,I),8,2:SOUN
D7,60:SOUND9,15:SOUND3,0:SOUND2,I:NEXT:C
=53:A=4.71:E=0:A$=CHR$(27):ONSTRIGGOSUB6
4 SPRITEON:X=X+.1:PUTSPRITE2,(COS(X)*70+
124,SIN(X)*70+92),7,0:A=A+D:C=C-.3:Z=COS
(A)*C+92:PUTSPRITE1,(SIN(A)*C+124,Z),8,2
:N=N*1.5:F=(E>1)*(N-F)-(E<1)*61:G=(E>1)*
(.05-G)-(E<1)*X:PUTSPRITE3,(COS(G)*F+126
,SIN(G)*F+94),E,3:STRIG(0)ON:SOUND2,Z
5 IFC<39ORF<39THENSOUND7,55:GOTO8ELSE4
6 N=.1:PUTSPRITE3,,E:E=3:RETURN
7 SPRITEOFF:STRIG(0)OFF:E=0:GOSUB6:FORI=
8TO10:FORJ=0TO12:SOUND2,J*20:SOUND9,23-I
:NEXTJ,I:SOUND9,0:S=S+50:D=D+.02:GOTO3
8 H=H-(S>H)*(S-H):SOUND8,16:SOUND11,255:
SOUND12,100:SOUND13,9:FORI=0TO35:CIRCLE(
128,96),35-I,8:NEXT:SCREEN1:WIDTH32:KEYO
FF:PRINTA$"Y)+GAME OVER"A$"Y++SCORE"S;A$
"Y-+HI-SCORE"H;:POKE-869,1:GOTO1
```

変数の意味

スプライト座標

●爆弾(敵)

A……爆弾の地球に対する角度(ラジアン)⇨爆弾の座標を計算するための三角関数に使用

C……爆弾の周回軌道の半径⇨爆弾の座標を計算するために角度Aを与えられた三角関数の値にかけて使用

D……爆弾の周回速度⇨変数Aの増分

Z……爆弾表示用のY座標／PSG設定用

●防衛ミサイル

G……ミサイルの地球に対する角度(ラジアン)⇨ミサイルの座標を計算するための三角関数に使用

F……ミサイルの周回軌道の半径⇨ミサイルの座標を計算するために使用(変数Cと同様)

N……ミサイルの落下増分

●衛星(自機)

X……衛星の地球に対する角度(ラジアン)⇨衛星の座標を計算するための三角関数に使用

その他の変数

A$……エスケープシーケンス用⇨CHR$(27)が入る

I、J……ループ用

E……ミサイルのカラーコード⇨表示判定用としても使用

H……ハイスコア

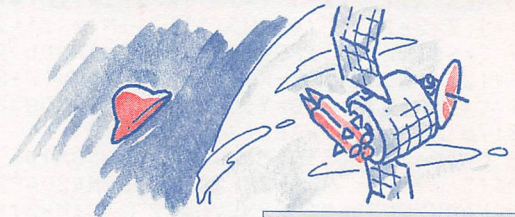
S……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●地球をかく●スプライト衝突時の割りこみ先指定●PSG設定(ノイズ周波数)

プログラマからひとこと　やきとりとめさんをよろしく

【堤倉人】はじめまして、北海道札幌琴似工業高等学校電子科1年B組の堤です(4月から2年)。送ったのは3本ですがほかの採用通知が来ていないのでたぶんボツでしょう。それから、酒井、船木、池ちゃん、そのほか見てるかい? あと、○○えが絶対見ると思うのであまりバカみたいなことは書けません。いま、テスト1週間まえです。これを書くために勉強もしないでまる1日を使ってしまった。最後にうちの父の経営している「やきとりとめさん」(すすきの南6西3、午後7時から営業)をよろしく。

2 UFO表示

●変数初期設定●UFOの表示

3 爆弾投下

●爆弾を落下させる●効果音●変数初期設定●トリガー入力時の割りこみ先指定

4 移動

●スプライト衝突時の割りこみ許可●衛星の移動⇨衛星の地球に対する角度Xを、0.1ラジアンずつ増やした位置に衛星を表示する●爆弾の移動⇨爆弾の地球に対する角度Aを増分Dだけずらした位置に爆弾を表示(Y座標だけ変数Zに代入)。このとき、爆弾の周回軌道の半径C(座標計算時に三角関数にかける変数)を減少させることで爆弾はじょじょに地球に近づいていく●ミサイルの落下増分N、ミサイルの周回軌道の半径Fの計算⇨ミサイル表示のときNを引く。表示されていないときはFを61(初期値)に固定●ミサイルの移動●トリガー入力時の割りこみ許可●効果音

5 ゲームオーバー判定

●ミサイルか爆弾が地球にあたったかの判定／(あたったとき)PSG設定／行8へ／(あたっていないとき)行4へ

6 ミサイル発射／消去サブ

●ミサイルの落下増分初期化●ミサイルの色を変数Eで設定⇨Eが0のとき消去、3のとき表示。行7ではここをミサイル消去に使用●ミサイルのカラーコードを3に設定●もとにもどる

7 爆弾撃破

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●トリガー入力時の割りこみ禁止●変数Eを0にして行6を呼ぶ⇨ミサイル発射サブを利用してミサイル消去●効果音●スコア加算●爆弾の周回速度Dを増やす⇨ゲームをだんだんむずかしくするため●行3へ飛ぶ

8 ゲームオーバー

●ハイスコア計算●効果音●地球を爆発させる●画面設定●メッセージ、スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

当選者発表

●3月号FFBプレゼント当選者「電脳学園Extra」=〈東京都〉志賀惣一郎〈愛知県〉原田稔〈福井県〉寺尾浩幸〈神奈川県〉小口真和〈大阪府〉脇恒／『アレスタ2のテレカ』=〈愛知県〉富田泰宏・山田耕司〈大阪府〉植野徳仁〈北海道〉加藤栄〈大阪府〉辻秀樹／「真・魔王ゴルベリアスのテレカ』=〈愛知県〉木村太一〈宮城県〉鈴木秀一〈埼玉県〉小野田心也〈京都府〉松原豪

MSX MSX2/2+　RAM8K　BY ICHIGO

Q-BAN（キューバン）

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR14,0,0:SCREEN2,3,1:DEFSNGA-Z:AD=&
H3800:FORI=0TO31:A=.1955*I:LINE(8,9)-(8*
COS(A)+8,9-9*SIN(A)):FORJ=0TO1:FORK=0TO1
:FORL=0TO7:VPOKEAD,VPEEK(K*256+J*8+L):AD
=AD+1:NEXTL,K,J:CLS:NEXT:DEFINTA-Z
2 SCREEN3:CLOSE:OPEN"GRP:"AS#1:W(0)=0:W(
1)=0:LINE(0,128)-(255,144),4,BF
3 SPRITE$(32)="  pﾘ":FORI=0TO1:R(I)=(1-I)
*16:V(I)=0:NEXT:ONSPRITEGOSUB5:FORI=0TO1
:PUTSPRITE2+I,(115+I*24,120),11,32:NEXT
4 FORI=0TO1:S=STICK(I):V(I)=V(I)+(S>0AND
S<5ANDV(I)>-5)-(S>4ANDV(I)<5):R(I)=R(I)+
V(I)¥2AND31:PUTSPRITEI,(103+I*24,99),7+I
,R(I):NEXT:SPRITEON:GOTO4
5 SPRITEOFF:FORJ=0TO1:IFR(J)>20ANDR(J)<2
8THENELSENEXT:PLAY"V15O1L13C":SWAPV(0),V
(1):FORJ=0TO1:V(J)=-V(J):R(J)=R(J)+V(J)¥
2:PUTSPRITEJ,,15:NEXT:RETURN
6 FORI=0TO12:BEEP:NEXT:W(J)=W(J)+1:B=132
-(1-J)*24+W(J)*24*(1-J*2):LINE(B,36)-(B+
16,52),8-J,BF:IFW(J)>1THENFORI=99TO200:P
UTSPRITEJ,(103+J*24,I),,R(J):R(J)=R(J)+1
AND31:NEXT:DRAW"BM0,0":PRINT#1,2-J"P WIN
";:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2ELSE3
```

プログラマからひとこと

真っ暗

【ICHIGO】私、このたび涙が出るほどうれしい浪人という称号をもらってしまいました。これで名門というほど名門でもない不動岡の理科学部の合格率を下げてしまうことになってしまいました。OBの方々すみません。この場を借りてあやまっておきます。というわけで真っ暗くこのゲームの説明をします。自分のフラストレーションが50以上までたまり、となりにものすごく仲のいい友だちを連れてこないとはじまりません。いいですか、用意できましたか？このままでは何億何千万年たっても勝負は決しませんね。そこで相手を足でけってください。怒らないときはもう一度。そのうちに勝負が決します。そしたらまた仲のいい友だちを連れてきましょう。

変数の意味

A……スプライトパターン作成時の棒の角度
AD……スプライトパターンジェネレータテーブルのアドレス⇨初期値は&H3800
B……勝ち数表示用
I、J、K、L……ループ用
R(n)……角度を持った棒のスプライトパターン番号⇨nはプレイヤー番号
S……スティック入力用
V(n)……スプライトパターン番号の切り換えの増分
W(n)……プレイヤーnの勝ち数

プログラム解説

1パターン作成

●初期設定●スプライトパターン作成⇨角度を持った棒のパターンをLINE文で作成し、画面から直接データを取ってスプライトパターンジェネレータテーブルに書きこむ。

2ゲーム開始

●画面設定●グラフィック画面に文字を表示できるようにする⇨OPENのまえにCLOSEしているのはリプレイ時にふたたびここを実行するため●勝ち数の初期化●地面描画

3吸盤登場

●吸盤のスプライトパターン定義●ゲームごとの変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●吸盤表示

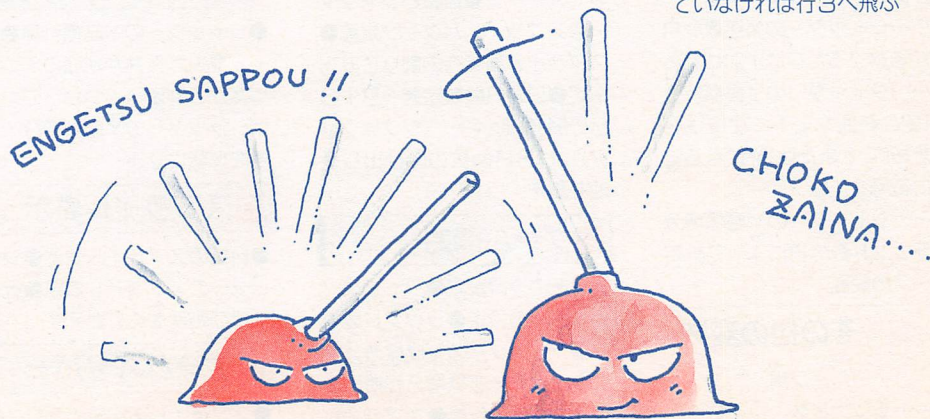
4棒表示

●スティック入力処理●表示する棒のパターン切り換え増分とスプライトパターン番号設定●棒表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●行4の先頭へもどる

5あたった(サブ)

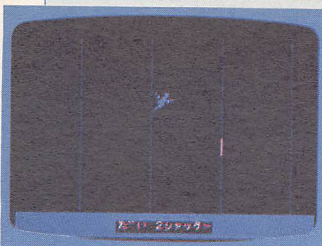
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●勝負判定⇨スプライトパターン番号が21から27までのとき、そのプレイヤーは負けになり、行6へ飛ぶ／条件をみたしていなければこれ以後の行5のプログラムを実行する●効果音●棒のパターン切り換え増分を入れかえる●パターンの切り換え増分反転●パターン番号設定●棒を白く表示●もとにもどる

6ゲームオーバー

●効果音●得点加算●得点表示●ゲームオーバー判定処理⇨どちらかが2回勝ったら負けたほうのプレイヤーの棒を落下させる／メッセージ表示／リプレイ処理／行2へ飛ぶ／勝負がついていなければ行3へ飛ぶ

●3月号ソフトプレゼント当選者①『ロードス島戦記』=〈大阪府〉前田康・金井政雄〈茨城県〉柳耕／『アークスII』=〈群馬県〉長沢真喜〈兵庫県〉高山博貴〈京都府〉田中宏明／『ルーンワース』=〈和歌山県〉大平直司〈佐賀県〉林史郎〈静岡県〉望月真／『維新の嵐』=〈石川県〉中村茂裕〈長野県〉若山淳〈千葉県〉白石浩平／『ナビチューン』=〈大阪府〉中島博文〈岡山県〉若松秀敏〈兵庫県〉本部剛

MSX MSX2/2+ RAM8K BY YANOSHIN-SOFT

シャッター

遊び方は41ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:DEFINTB-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:SPRITE$(0)="ャLX?t0`♠":SPRITE$(1
)="♠♠♠♠♠♠♠♠":ONSPRITEGOSUB7:DEFUSR=342
2 X=0:Y=70:V=54:R=R+1:Z=R+(R>7)*(R-7):A=
0:LINE(0,168)-(256,192),2,BF:LINE(86,176
)-(167,186),1,BF:PSET(88,177):PRINT#1,US
ING"だい##シャッター";R:FORI=55TO235STEP60:LIN
E(I,0)-(I,167),4:NEXT:SPRITEON
3 X=X+2:A=A+(1+STRIG(0)*2)/1.5:IFV<XTHEN
IFX>=236THENPUTSPRITE0,(0,208):GOTO9ELSE
V=V+60:W=INT(RND(1)*137)
4 Y=Y+A:IFY<0ORY>152THEN7
5 W=W+Z:IFW<0ORW>152THENZ=-Z
6 PUTSPRITE0,(X,Y),7:PUTSPRITE1,(V,W),14
:GOTO3
7 SPRITEOFF:SOUND6,25:SOUND7,7:SOUND8,15
:FORI=0TO14:SOUND8,14-I:FORJ=0TO70:NEXTJ
,I:PUTSPRITE0,(0,208):GOSUB10:PSET(82,10
2),1:PRINT#1,"< GAME OVER >":U=USR(0)
8 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE8
9 SPRITEOFF:GOSUB10:PSET(82,102),1:PRINT
#1,USING"だい##シャッター とっぱ°!";R:FORI=0TO30:
BEEP:NEXT:GOSUB10:GOTO2
10 LINE(82,101)-(197,110),1,BF:RETURN
```

シャッターのヒント

【YANOSHIN-SOFT】パソコンは中1の1月に買いました。あれから1年以上、プログラムは5、6回ボツになりました。だがっ！ いま、その努力が実ったのです！ そこでテストプレイの友だちのことば。「うわームズイ」、「ファンダムに送ったら?」、「おおっ、1面クリアした！」などなど……。べつのゲームも考案中ですが、ぼくのプログラムが載るのはあとにも先にもこの1度きりでしょう。それではシャッターのヒント。「第3シャッターははじめスペースキーを押そう」。

変数の意味

スプライト座標

X……自機のX座標⇨プレイヤーの意志にかかわらず、強制的に＋2されていく

Y……自機のY座標⇨自機のY座標増分Aを毎回加算

A……自機のY座標増分⇨少しずつ増加していて、トリガー入力があったときに減少する

V……シャッターのX座標⇨自機が通過するたびに＋60される

W……シャッターのY座標⇨0～152の範囲を上下に往復させるために、0または152になるたびに符号を反転

Z……シャッターのY座標増分⇨ラウンド数のRによって設定1～7の範囲

その他の変数

I、J……ループ用

R……ラウンド数

U……USR関数呼び出し用⇨キーバッファクリア

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●整数型宣言⇨BからZではじまる変数を整数型とする●グラフィック画面に文字を表示させるための準備⇨グラフィック画面をファイルとしてオープン●自機とシャッターのスプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定●USR関数定義⇨BIOSの342番地(キーバッファクリア)にUSR関数の呼び出し番地を設定

2 ゲーム開始

●自機の座標設定●シャッターのX座標の設定●ラウンド数更新●シャッターのY座標増分設定●自機のY座標増分初期化●ゲーム画面の作成●スプライト衝突時の割りこみ許可

3 シャッターの通過判定

●自機のX座標の増加●自機のY座標増分計算(トリガー入力処理)⇨自然落下と上昇時の慣性処理●自機がシャッターを通過したかの判定⇨通過していなければ次の行に進む●自機が最後のシャッターを通過したかの判定⇨自機のスプライト消去／行9のラウンドクリア処理へ飛ぶ●次のシャッターの座標設定⇨Y座標は乱数により設定

4 衝突

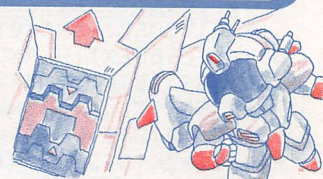
●自機のY座標計算●自機が天井か地面にぶつかったかの判定⇨ぶつかっていれば行7のゲームオーバー処理へ飛ぶ

5 シャッターの上下動処理

●シャッターのY座標計算●シャッターが天井か地面にぶつかったかの判定⇨ぶつかっていればシャッターのY座標増分の符号を反転させる

6 スプライト表示

●自機のスプライト表示●シャッターのスプライト表示●行3へ飛び処理をくりかえす

7 ゲームオーバー

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●PSGレジスタ設定⇨ノイズの周波数、どのチャンネルから音を出すか、Aチャンネルの音量をそれぞれ設定●効果音用ループの開始●Aチャンネルの音量を少しずつ下げる●ウエイト(時間待ち)処理●効果音用のループを閉じる●自機のスプライト消去●行10を呼び出す⇨メッセージ表示部分のクリア●ゲームオーバーのメッセージ表示●USR関数呼び出し⇨キーバッファクリア

8 リプレイ

●リプレイ入力判定(リターンキー入力)

9 ラウンドクリア

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●行10を呼び出す●ラウンドクリアメッセージ表示●効果音用ループ開始●ビープ音を鳴らす●効果音用ループを閉じる●行10を呼び出す●行2へ飛ぶ

10 ぬりつぶしサブ

●メッセージ表示部分のクリア⇨表示部分を黒でぬりつぶす●呼び出された部分にもどる

●3月号ソフトプレゼント当選者②『ドラゴンナイト』＝〈静岡県〉高崎和広〈香川県〉久米栄治〈栃木県〉渡辺靖寛／『ディスクNG2』＝〈京都府〉大島文和〈北海道〉萬谷一美〈東京都〉木村聡司／『ウルフＡＴ』＝〈埼玉県〉高橋圭〈山口県〉戸嶋清〈静岡県〉吉原秀明／『イミテーションは愛せない』＝〈岡山県〉妹尾和人〈兵庫県〉今田智宣〈長野県〉橋本和也

MSX MSX2/2+ RAM8K BY みっきゃら

人が動く

遊び方は41ページにあります

```
10 SCREEN1,3:KEYOFF:DEFINTA-Z:RESTORE170
:COLOR15,1,1:FORI=3TO8:READA$:FORJ=0TO31
:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE14336
+32*I+J,A:C$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8
)
20 B$="":FORK=0TO7:B$=B$+MID$(C$,8-K,1):
NEXT:VPOKE14624+32*I+J-SGN(J-15.5)*16,VA
L("&B"+B$):NEXTJ,I
30 FORZ=0TO1:FORW=0TO2:I=(Z*9)+W:READA$:
FORJ=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
VPOKE14336+32*I+J,A:NEXTJ,W,Z
40 DIMQ(8,1):RESTORE40:FORI=0TO1:FORJ=0T
O8:READQ(J,I):NEXTJ,I:DATA0,1,12,13,14,2
,5,4,3,10,9,15,16,17,11,8,7,6
50 CLS:BEEP:X=98:Y=160
60 IFN=1THEN110
70 S=STICK(0)ORSTICK(1):T=STRIG(0)ORSTRI
G(1)
80 P=Q(S,-T):X=X-((S=3)*4)+((S=7)*4):X=X
-((S=4)*3)+((S=6)*3):IFT=-1THENN=1
90 GOSUB100:GOTO60
100 PUTSPRITE1,(X,Y),8,P:RETURN
110 IFS=0ORS=1THENFORY=YTOY-32-(S*64)STE
P-(S+2):GOSUB100:NEXT:FORY=YTOY+32+(S*64
)STEP(S+2):GOSUB100:NEXT:GOTO160
120 HX=((S>5)*(9-S)*(S>5))-((S<5)*(S-1)*
(S<5))
130 IFS=5THENFORI=0TO200:GOSUB100:NEXT:G
OTO160
140 IFS=2ORS=8THENHY=3ELSEIFS=3ORS=7THEN
HY=2ELSEHY=0
150 FORI=0TO15:X=X-HX:Y=Y-HY:GOSUB100:NE
XT:FORI=0TO15:X=X-HX:Y=Y+HY:GOSUB100:NEX
T
160 N=0:GOTO60
170 DATA0E1F1F1F0E04CE3E1CFC1E0F070F1C38
00000000000000000000000080C0E070
180 DATA030707070301071B333B1B030202060E
80C0C0C08000C0A0B0988C8080403038
190 DATA000000030707070B1B1B1B030202060C
00000080C0C0C0A0B0B0B080C0E06000
200 DATA1B36363B1F0F0E1C383030181F0F0300
387C7CFC38000000003070E0C000F0F8
210 DATA00001C3E3E3F1D010F1E000700000000
000000000080C0E3FFBC980C06030100
220 DATA00000000000000000E1F1F9FCE641FFF
00000000000000000633190D0D0DFEFE
230 DATA030707070301070B1B1B1B030202060E
80C0C0C08000C0A0B0B0B0808080C0E0
240 DATA0307070703011FF3E3030303063C7800
80C0C0C08000F09E8E808080C0783C00
250 DATA000000030707070B1B1B1B030202060E
00000080C0C0C0A0B0B0B0808080C0E0
260 DATA0030180C060303070F1B312307070703
00183060C08080C0E0B01888C0C0C080
270 DATA030707070301070B1B1B1B0302020C1C
80C0C0C08000C0A0B0B0B08080806070
280 DATA000000000000000000000371FBFFFB70
000000000000000000010386FCF8FF07
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……人の座標
HX、HY……人の座標増分

その他の変数

A、A$……スプライトパターン定義用
B$……左右反転させたスプライトパターン定義用
C$……スプライトパターンを左右反転させるための処理用⇒スプライトパターン1ラインぶんのデータ(2進数8桁)
I……ループ用
J、K、W、Z……ループ用/汎用
N……ジャンプ判定用⇒1=ジャンプ中、0=していない
P……スプライトパターン番号
Q(n, m)……状況に応じたスプライトパターン番号⇒n:0〜8=押されたスティックの方向、m:0=ジャンプしていない、1=ジャンプ中
S……スティック入力用
T……トリガー入力用

プログラム解説

10〜20 初期設定/人の形のスプライトパターンデータ読みこみ/スプライトパターン定義(スプライトパターン番号3〜8および12〜17)
30 スプライトパターン定義(0〜2、9〜11)
40 押されたキー別のスプライトパターン番号設定とデータ
50 画面消去/初期座標設定
60〜70 人移動および動き(スティック入力)/ジャンプ(トリガー入力)
80 押されたキー別のスプライトパターン番号設定/X座標計算/ジャンプ判定
90 人表示サブ(行100)へ/行60へ
100 人表示サブ
110〜160 ジャンプ処理
170〜280 スプライトパターンデータ(行10、30で読みこみ)⇒3〜8、0〜2、9〜11番の順

プログラマからひとこと

【みっきゃら】「ライブラリー⑥」のかんそうを発ぴょうしちゃろーや。ミッションAはめちゃくちゃおもしれーやんけ。でも死んだことねー。まものくえすとIIは、エンディングを見た日は感動のあまり眠れなかった。COUNT3は時間がかかった。

発ぴょうを

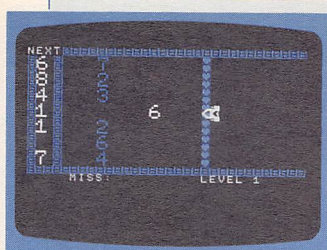
プログラム確認用データ

使い方は46ページ

10>27	20>243	30>147	40>178
50>122	60>56	70>92	80>213
90>52	100>140	110>221	120>218
130>253	140>2	150>106	160>190
170>196	180>154	190>183	200>179
210>59	220>86	230>240	240>215
250>228	260>240	270>242	280>126

●3月号ソフトプレゼント当選者③「ディスクステーション10号」=〈長野県〉松尾聡〈埼玉県〉麻生勝利〈兵庫県〉谷孝大/「ピーチアップ2」=〈愛知県〉笠井毅・日向雄一〈神奈川県〉中村康之(敬称略)以上のみなさん、おめでとうございます。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY かきくけこ

TEN-TRIS（テン-トリス）

遊び方は42ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOF
F:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):VPOKE8192,23:VP
OKE8208,60:DIMA(1,7):DEFUSR=&H156:ONINTE
RVAL=68GOSUB310
20 FORI=0TO9:A=48+I:FORJ=0TO7:P=VPEEK(A*
8+J):B=P¥16:FORK=0TO1:B=(BAND8)*16+(BAND
4)*8+(BAND2)*4+(BAND1)*2:B=BORB¥2:V=1433
6+I*32+J*2+K*16:VPOKEV,B:VPOKEV+1,B:B=P:
NEXTK,J,I
30 A$="":FORI=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+
MID$("000000F1F3971E1E171391F0F0000001F
FF1FFFFFF2E2C6C6E2F2FFFF1FFF1F",I*2+1,2)
)):NEXT:SPRITE$(10)=A$
40 CLS:LOCATE0,1:PRINT" 日日日 日日日 日   日  日
日日 日日  日  日日日    日  日   日日  日   日  日 日 日
 日      日  日日日 日 日 日 日 日  日日  日  日日
 日  日   日  日日   日  日 日 日    日"
50 LOCATE0,5:PRINT"● 日  日日日 日   日   日  日
 日 日 日日日 ●  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●"
60 LOCATE3,11:U=USR(0):INPUT"WIDTH (3-7)
";W
70 IFW<3ORW>7THEN60
80 CLS:LOCATE0,2:PRINT"日日日日日日日日日日日日日日日日日
日日日日日日日日日日日日日日日":FORI=1TOW*2:LOCATE0,2+I
:PRINT"日  日":LOCATE20,2+I:PRINT"♥":NEXT:
LOCATE0,3+W*2:PRINT"日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
日日日日日日日日日日日日"
90 L=8:K=10:Y=1:G=40:Z=2:S=0:M=0:V=1:PLA
Y"O6"
100 LOCATE0,2:PRINT"NEXT":LOCATE20,4+W*2
:PRINT"LEVEL 1":LOCATE5,4+W*2:PRINT"MISS
:"
110 GOSUB240:FORI=1TOW:A(0,I)=A(1,I):NEX
T:GOSUB240:GOSUB250:INTERVALON:U=USR(0)
120 PUTSPRITE0,(160,8+16*Y),15,10:G=G-1:
IFG<0THEN150
130 Q$=INKEY$:IFQ$<>""THENIFASC(Q$)>47AN
DASC(Q$)<58THENQ=ASC(Q$)-48:GOTO190
140 X=STICK(0):IFX>0ANDTTHENY=Y-(X=1)*(Y
>1)+(X=5)*(Y<W):T=0:GOTO120ELSET=(X=0):G
OTO120
150 Z=Z+1:FORI=1TOW:IFA(0,I)>-1THENPUTSP
RITEI,(Z*16,8+I*16),10-L,A(0,I)
160 NEXT:G=L*5+1:IFZ<10THEN120ELSE280
170 INTERVALOFF:LOCATE10,5:PRINT"MISS!!"
:LOCATE10+M,4+W*2:PRINT"x":M=M+1:IFM=3TH
EN280
180 FORI=1TOW:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:PU
TSPRITE9,(0,209):FORI=1TO5000:NEXT:G=L*5
:Z=2:LOCATE10,5:PRINT"          ":GOTO110
190 FORI=9TOZSTEP-1:PUTSPRITE9,(I*16,8+Y
*16),15,Q:FORJ=1TO50:NEXTJ,I:IFA(0,Y)>-1
THEN170
200 P=Q+1:FORI=1TOW:P=P+A(0,I):NEXT:IFP<
>INT(P/10)*10THEN170
210 A(0,Y)=Q:PUTSPRITE9,(0,209):FORJ=1TO
3:FORI=1TOW:PUTSPRITEI,(Z*16,8+I*16),11+
J,A(0,I):NEXTI,J:FORI=1TOW:PUTSPRITE I,(
0,209):NEXT:S=S+10-Z:K=K-1:IFK<0THEN230
220 FORI=1TOW:A(0,I)=A(1,I):NEXT:GOSUB24
0:GOSUB250:Z=2:G=L*5:U=USR(0):GOTO120
230 K=9:IFL>1THENL=L-1:LOCATE26,4+W*2:PR
INTSTR$(9-L):IFL=1THENV=2:GOTO220ELSE220
240 R=RND(1)*W+1:FORI=1TOW:A(1,I)=RND(1)
*10:NEXT:A(1,R)=-1:RETURN
250 FORI=1TOW:IFA(0,I)>-1THENPUTSPRITEI,
(32,8+I*16),10-L,A(0,I)
260 IFA(1,I)>-1THENPUTSPRITEI+10,(8,8+I*
16),15,A(1,I)
270 NEXT:PUTSPRITE10+R,(0,209):RETURN
280 INTERVALOFF:FORI=0TO17:PUTSPRITEI,(0
,209):NEXT:FORI=1TOW*2:LOCATE0,2+I:PRINT
"日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日":NEXT
290 LOCATE5,5:PRINT"**GAME OVER**":LOCAT
E9,7:PRINT"SCORE ";STR$(S):LOCATE10,2+W*
2:PRINT"HIT [S]KEY TO REPLAY":U=USR(0)
300 Q$=INKEY$:IFQ$="s"ORQ$="S"THEN40ELSE
300
310 IFV=0THENPLAY"L8CR64L16GR64GR64L8ER1
6":V=1:RETURN
320 IFV=1THENPLAY"L8DR64L16AR64AR64L8FR1
6":V=0:RETURN
330 IFV=2THENPLAY"O6L32CDER16DEFR16EFGR1
6":V=3:RETURN
340 PLAY"L32FGAR16GADR16ADO7CR16":V=2:RE
TURN
```

変数の意味

スプライト座標

Y……自機のY座標⇒×16+8して使用

Z……進攻してくる数字スプライトのX座標⇒×16して使用

その他の変数

A……スプライトパターン定義に使用するキャラクタコード

A$……自機のスプライトパターン定義用

A(0, n)……フィールド画面に表示する数字スプライトのスプライトパターン番号(パターン番号は数字の形とおなじ。ただし空間は－1で表す)⇒nはそれぞれのスプライトが表示されるコース番号(1～設定された幅)

A(1, n)……NEXT画面に表示する数字スプライトのスプライトパターン番号⇒その後、A(0, n)に値を受け渡す

B……スプライトパターン定義用

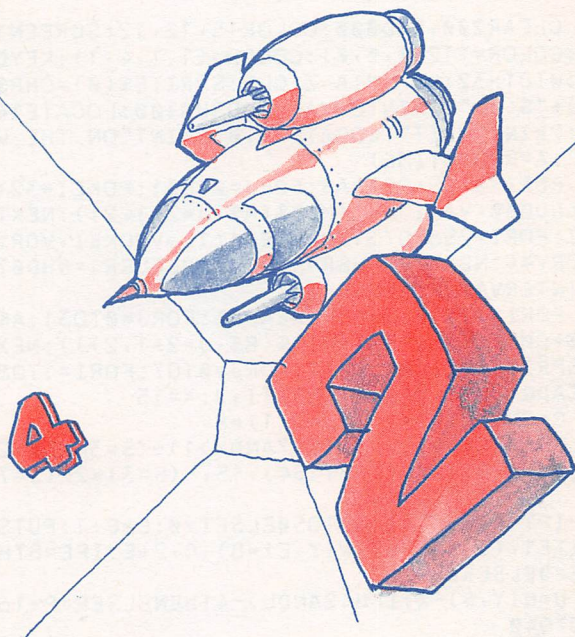
G……数字スプライトのスピードカウンタ⇒少ないほど速い

I、J……ループ用

K……レベルアップに必要なク

リア回数
L……レベル／レベルに応じた数字の色設定およびスピード用カウンタの設定に使用
M……ミス回数
P……数字のパターンデータ用⇨キャラクタパターンジェネレータテーブルから1ラインぶんずつ読む／ゲーム中のクリア判定用⇨数字の値を合計
Q$……キー入力用
Q……入力された数字の値
R……空間の位置設定用
S……スコア
T……スティック入力調整用⇨スティックの連続入力防止用
U……USR関数呼び出し用⇨キーバッファクリア
V……BGMを順に演奏するための判定用／スプライトパターン定義用
W…数字スプライトが進攻してくるコースの幅
X……スティック入力

プログラム解説

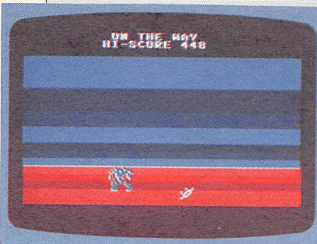
10　初期設定／乱数初期化／キャラクタの色設定／配列変数宣言／USR関数定義／一定間隔での割りこみ先指定
20〜30　数字と自機のスプライトパターン定義
40〜50　画面消去／タイトル画面表示
60〜70　数字スプライトの進攻してくるコースの幅入力
80〜100　ゲーム画面作成／変数初期設定
110　行240(数字を決定するサブ)を呼ぶ／NEXT画面に表示してある数字スプライトをフィールドを進攻する数字に置き換える／行240を呼ぶ／行250(フィールドに数字スプライトを表示するサブ)を呼ぶ／一定間隔での割りこみ許可
120〜140　メインルーチン
　120　自機表示／進攻する数字の移動判定処理⇨カウンタGの数だけ行120〜140をくりかえす
　130　キー入力⇨キー入力されたら行190に飛ぶ
　140　自機移動計算(スティック入力)／行120に飛ぶ
150〜160　数字の移動
　150　進攻してくる数字の表示、移動
　160　スピードカウンタ設定／ゲーム終了判定処理⇨侵略されたら行280へ飛ぶ
170〜180　ミス処理
　170　一定間隔での割りこみ禁止／メッセージ表示／ミス回数の表示・加算／ゲーム終了判定⇨ミスを3回したら行280へ飛ぶ
　180　スプライト消去／時間待ち／スピードカウンタ設定／メッセージ消去／行110へ
190〜230　数字の発射
　190　発射された数字の表示、移動／ミス判定⇨行き先が空間でない場合は行170へ
　200　発射された数字と数字スプライトの合計計算／クリア判定⇨10の倍数でなければ行170へ飛ぶ
　210　発射した数字の空間との置き換え／発射した数字スプライト消去／クリアした数字スプライトをフラッシュ／スコア計算／クリア回数更新／レベルアップ判定
　220　NEXT画面の数字を進攻してくる数字に置き換える／行240呼び出し／行250呼び出し／スピードカウンタ設定
　230　レベルアップの限界判定／レベル表示／行220へ
240　NEXT画面に表示する数字を決定するサブルーチン
250〜270　数字表示のサブルーチン
　250　フィールド画面に数字を表示
　260　NEXT画面に数字を表示
　270　空間の設定
280〜300　ゲームオーバー
　280　一定間隔での割りこみ禁止／スプライト消去／ゲームオーバー画面作成
　290　メッセージ表示／スコア表示
　300　リプレイ処理
310〜340　BGMサブルーチン

プログラマからひとこと

天に昇る気分

【かきくけこ】ファンダムはレベルが高い。こんなプログラム採用されるかなあと思ってた先に、採用の封筒が!　初投稿で初採用。もう天に昇るような気分です。じつはこのゲーム、幻のポケコンPC−1350で作ったのがオリジナルで、これが友だちに受けたのでさっそくMSXに移植したわけです。やっぱりポケコンよりパソコンのほうが速いぜ!

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

10>138	20>236	30>176	40> 91
50>134	60>119	70> 49	80>226
90> 55	100>244	110> 37	120> 77
130>128	140> 21	150>119	160>239
170>249	180>135	190>108	200> 54
210> 68	220>131	230>118	240>115
250> 24	260> 42	270>155	280> 5
290>139	300> 7	310>155	320>109
330>113	340>253		

MSX 2/2+　VRAM64K　BY 神の貴三郎

ON THE WAY（オン ザ ウェイ）

遊び方は42ページにあります

注意　このプログラムはマシン語を使用しています(行110〜160がマシン語プログラム)。リストを打ちこみ終わったら、必ずディスクかテープにセーブしてからRUNしてください。

```
10 CLEAR200,&HDØØØ:COLOR15,12,12:SCREEN1
,3:COLOR=(12,Ø,Ø,Ø):COLOR=(1,1,4,1):KEYO
FF:WIDTH32:DEFINTA-Z:CLS:SPRITE$(Ø)=CHR$
(Ø)+"$くfけ":ONINTERVAL=4GOSUB1ØØ:LOCATE14
,9:PRINT"WAIT":LOCATE1Ø,Ø:PRINT"ON THE W
AY":A=RND(-TIME)
20 FORI=ØTO5:READA$:FORJ=ØTO31:POKEI*32+
J+&HDØØØ,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:FORI=256TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV
¥2ORV¥4:NEXT:DEFUSR=&HDØØØ:DEFUSR1=&HDØ7
Ø:INTERVALON:A=USR(Ø)
30 FORI=1TO1Ø:A$="":READB$:FORJ=ØTO31:A$
=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=A$:NEXT:FORJ=ØTO7:FORI=1TO8
:READQ(J,I),W(J,I):NEXTI,J:X=15
40 C=RND(1)*3+1:Y=RND(1)*8
50 S=STICK(Ø):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<2
9):PUTSPRITEØ,(X*8,154),15,-(S=3)*2-(S=7
)
60 IFT=ØTHENT=1:GOTO5ØELSET=Ø:E=E+1:PUTS
PRITE1,(Q(Y,E)*8,W(Y,E)*8),C,2+E:IFE=8TH
ENE=ØELSE5Ø
70 U=Q(Y,8)-X:IFU<2ANDU>-4THENELSEP=P+16
:GOTO4Ø
80 FORI=ØTO1:PUTSPRITEI,,Ø,11:NEXT:SOUND
5,15:SOUND6,31:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND1
1,14Ø:SOUND12,2ØØ:SOUND13,Ø:FORI=ØTO5:FO
RJ=ØTO2:LOCATEX+RND(1)*2,19+RND(1)*2:PRI
NTCHR$(97+J*8):NEXTJ,I:IFP>HTHENH=P:LOCA
TE9,1:PRINTUSING"HI-SCORE####";H
90 A=USR(Ø):LOCATE12,4:PRINTUSING"SCORE#
###";P:LOCATE8,16:PRINT"PUSH SPACE KEY":
FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:X=15:P=Ø:A=US
R(Ø):GOTO4Ø
100 B=USR1(Ø):RETURN
110 DATA216Ø18Ø18ØØØ3E61CD56ØØ218Ø19Ø14Ø
ØØCD56ØØ21ØØ1AØ12ØØØCD56ØØ214Ø19
120 DATAØ14ØØØ3E69CD56ØØ21EØ19Ø12ØØØCD56
ØØ21EØ18Ø16ØØØ3E7ØCD56ØØ21CØ19Ø1
130 DATA2ØØØCD56ØØ212Ø1AØ12ØØØ3E79CD56ØØ
218Ø1AØ14ØØØCD56ØØ214Ø1AØ12ØØØ3E
140 DATA8ØCD56ØØ216Ø1AØ12ØØØ3E89CD56ØØC9
Ø1Ø6ØØ11ØC2Ø3AB7DØFEØ1CA8EDØFEØ2
150 DATACA99DØ3EØ132B7DØ21A5DØC3A1DØ3EØ2
32B7DØ21ABDØC3A1DØ3EØ332B7DØ21B1
160 DATADØCD5CØØC97755449988664477556699
8855447788669901
170 DATAØØ12ØC54283Ø4ØØØ,ØØ483Ø2A14ØCØ2Ø
Ø,8Ø,6ØFØ6ØBØ,78DC7ØBC58EC,56A97C923A6C4
4EE,225DB65ECCA9735221730000000000000080
4Ø8ØCØ4Ø8Ø8ØØØ8Ø,225DB75EDC8A2C755120707
ØØØØØØØØØØØCØ6Ø8ØCØ4ØØØØØCØ8Ø6ØCØ,Ø877DD
2F674314172B386C54383800008078CCDØ984C8Ø
8C6Ø5Ø38281Ø38
180 DATAØ877D52F6D47ØA2D77275Ø72D8A87Ø7Ø
8Ø7CB6C8DC4886C6A64Ø665Ø382C1438
190 DATA8,16,1Ø,15,15,14,19,13,23,13,21,
14,17,16,13,18,1,16,3,15,6,14,9,13,12,13
,15,14,18,16,21,18,1,16,3,16,6,16,9,16,1
2,17,1Ø,17,6,18,2,18,3Ø,16,27,15,24,14,2
1,13,18,13,15,14,12,16,8,18,2Ø,16,15,13,
11,1Ø,8,6,7,9,9,12,12,15,16,18
200 DATA15,16,15,16,15,16,16,17,17,17,19
,17,22,18,26,18,15,16,15,16,15,16,14,17,
13,17,11,17,8,18,4,18,15,16,15,13,15,1Ø,
15,8,15,7,15,1Ø,15,14,15,18
```

プログラマからひとこと　大阪はおおきいど

【神の貴三郎】苦節3年、Mファン創刊とともに投稿しはじめて、やっと初採用。ありがとうございます。ところで、ぼくはあの南宇和高校卒業生なのだ。中田、山真、ヨスク、久家帝国の総帥、正基さんとともに大阪支配に専念する毎日。大阪はおおきいど。今度来てみそ。最後にプログラム解説のさしえ、かっこよくかいちゃんなれ。わしは、さしえをかきよる人を尊敬しちょるけん。VDPを使わんプログラムを作るけん。ばうっ。

変数の意味

スプライト座標

X……自機のX座標⇒×8して表示。爆発パターン(テキストキャラクタ)のテキスト座標用としても使用

Q(n, m)、W(n, m)……移動パターンがn、見かけの大きさがmのときの敵の座標⇒それぞれ×8して表示

その他の変数

A、B……USR関数呼び出し用⇒Aは乱数初期化にも使用

A$、B$……データ読みこみ用

C……敵の色

E……敵の見かけの大きさを1〜8の段階で表す

H……ハイスコア

I、J……ループ用

P……スコア

S……スティック入力用

T……自機と敵の速度比調整用カウンタ

V……極太文字作成用

U……敵が通過するときの、敵と自機との横方向の距離

Y……敵の移動パターン(0～7)

プログラム解説

10～40　初期設定

10　画面等の初期設定／スプライトパターン定義(パターン番号0)タイマー割りこみ先指定／お待たせメッセージ

20　マシン語書きこみ(&HDØØØ～&HDØBF)／極太文字作成／USR関数定義／タイマー割りこみ許可

30　スプライトパターン定義(パターン番号1～10)／敵座標データ読みこみ

40　敵の移動パターンと色の設定

50～70　1機の敵に対する処理

50　自機移動

60　敵の移動

70　衝突判定／スコア更新

80～90　ゲームオーバー

80　スプライト消去／爆発／ハイスコアの更新と表示

90　スコア表示／入力待ち／リプレイ

100　タイマー割りこみサブ(地面と空の色切り換え)

110～200　各種データ

110～160　マシン語データ(行20で読みこみ)

170～180　スプライトパターンデータ(1～10、行30で読みこみ)

※スプライトパターンの番号別内訳

0＝自機(直進)
1＝自機(左旋回)
2＝自機(右旋回)
3～10＝敵

190～200　移動パターン別、見かけの大きさ別の敵座標

マシン語解説

●USR0
&HDØØØ～&HDØ6F
空と地面を描く⇒パターン名称テーブルを13の領域にわけ、上下の領域を除く11の領域を、6種類のキャラクタコードのどれかで埋める

●USR1
&HDØ7Ø～&HDØA4
パターンスイッチ(ワークエリア&HDØB7)の値によりカラーテーブルを書き換える

■テーブルとワークエリア

&HDØA5～&HDØB6
カラーテーブルに書きこむ3種類のデータ

&HDØB7
パターンスイッチ(3種類のデータのうちどの値をカラーテーブルに書きこむかを表す)

スピードの調節

敵の動きが速すぎてどうしようもないという人は、行60の

IFT=ØTHENT=1

を

IFT<2THENT=T+1

に変えると、自機の動きが敵に対して相対的に速くなるので少しやさしくなる(敵が動く速さそのものはほとんど変わらない)。この「2」を大きくするほど相対的に速くなるので、自分にあった値にするといいだろう。

全体的な速さそのものを変えたいという人は、行50の

S=STICK(Ø):

のあとに

FOR I=1 TO 2:S=S OR STICK(Ø):NEXT:

を挿入すればいい。このループの終値「2」を大きくするほどおそくなる。

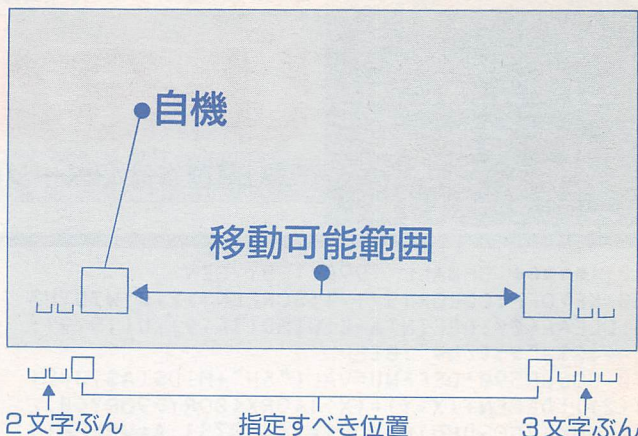
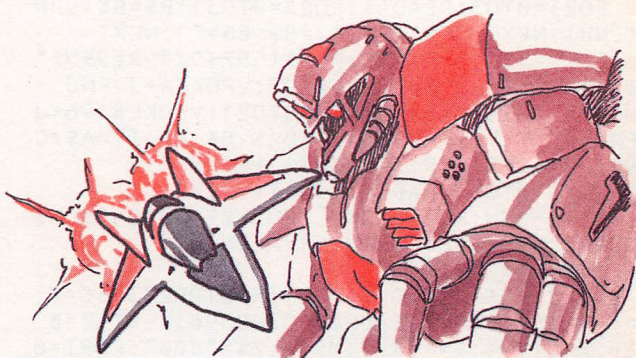
また、行10のなかほど

ONINTERVAL=4

の「4」を変えれば、空と地面が動く速さを変えられるので、ヒマな人はいろいろ試してみてもいいかもしれない(大きくするほどおそくなる)。

補足

送られてきたプログラムを実行してみると、右には端から1文字ぶんあいた位置まで自機を移動できるのだが、左には2文字ぶんあいた位置までしか移動できなかった。

この移動限界をチェックしているのは、行50の「X>1」と「X<29」の部分だ。もとのプログラムでは「X>1」が「X>2」になっていたのだが、最初はそれで問題ないように思えた。

「X座標の範囲は0～31だから(テキスト座標を基本にしているので)、2－0＝2、31－29＝2という計算から、右方向にも左方向にも同じところまでいけるハズ」と思ってしまったのだ。

たぶん作者も同じようなことを考えたのだろう。

しかし、この考え方はキャラクタの大きさを考慮していない点に問題があった。SCREEN文のスプライトモードが3だから(行10)、スプライトの大きさはスプライト座標で32ドットぶん。自機の横幅はそのスプライトの半分だから、16ドットぶん、つまりテキストキャラクタの2文字ぶんを占めるわけだ。

したがって、参考図を見てもらえばわかると思うが、左側について2文字ぶんあけた位置を限界座標とするなら、右側については3文字ぶんあけた位置を限界座標としなければ、左右の限界が均等にならないのだ。

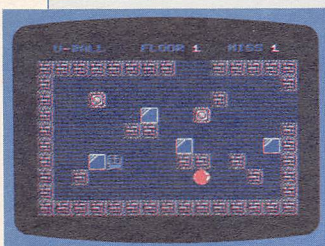
最終的には、右側についてはもとのままで、左側の限界座標を1文字ぶんあけた位置とした。

行70の衝突判定も同様の錯覚を起こしやすいところだが、こちらははじめから正しくて、担当者のほうがどうして正しいのか逆に悩んでしまった。

■図　移動範囲と座標の関係

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

1Ø> 17	2Ø>129	3Ø>255	4Ø>25Ø
5Ø>168	6Ø>212	7Ø>227	8Ø> 69
9Ø>164	1ØØ> 48	11Ø>194	12Ø> 16
13Ø> 55	14Ø> 98	15Ø> 58	16Ø>219
17Ø> 97	18Ø>1Ø3	19Ø> 63	2ØØ>222

MSX MSX2/2+ RAM16K BY GEN

U-BALL (ユーボール)

遊び方は43ページにあります

```
10 '●●●●● U-BALL 1990.1 BY GEN
20 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH30:CLEAR400:DEFINTA-Z:DIMD(14,9),U(15,9):C=4:C$="まっててね♥":BEEP
30 GOSUB590:DEFFNU=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):DEFFNT(X,Y)=(X>14ORX<0ORY>9ORY<0)
40 ONKEYGOSUB610:FORI=264TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI,AAND224ORA¥2AND12ORA¥4AND7:NEXT:C$="U-BALL":GOSUB590
50 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(FNU):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
60 FORI=1TO13:A=ASC(MID$("ヲアイウエサシスセタチツテ",I,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,FNU
70 NEXTJ,I:READA$:FORJ=0TO21:VPOKE8196+J,FNU:NEXT:FORI=0TO3:READA$,B$:E$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
80 FORI=0TO3:READP(I),Q(I):NEXT
90 M2=1-SGN(PEEK(45)):IFM2=0THENDC=1:ONINTERVAL=9GOSUB570:INTERVALON
100 '●●●●● TITLE
110 CLS:VDP(1)=VDP(1)OR1:RESTORE730:C=0:Z=-1:FORI=0TO7:READC$:GOSUB590:NEXT:Z=0
120 X=8:V=4:F=1:R=1:MS=0:Z$="000":FORI=0TO4:Y=9-I:W=Y:GOSUB490:GOSUB500:NEXT
130 PLAY"S0M20000O4L16CDEFGFGFDDEEGFM10000A2","S0O5L16CDEFGFGFDDEEGFA2":GOSUB540:LOCATE7,20:PRINT"PUSH SPACE KEY!":RESTORE760:READMX
140 IFINKEY$=CHR$(27)THENPLAY"O4EG","O5L16DE":GOTO550
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN140
160 '●●●●● MAKE SCREEN
170 CLS:GOSUB530:VDP(1)=VDP(1)AND254:RESTORE770:C=5:C$="TRY TO FLOOR"+STR$(R):GOSUB590:FORI=1TOR:READA$,A$:NEXT
180 C$="PLEASE WAIT!":GOSUB590:READA$
190 A=LEN(A$):B=INSTR(A$,"T"):IFBTHENA$=LEFT$(A$,B-1)+Z$+RIGHT$(A$,A-B):GOTO190
200 FORI=0TO9:FORJ=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*8+J+1,1)):U(J*2,I)=A¥4:U(J*2+1,I)=AAND3:NEXTJ,I:READA$
210 CLS:GOSUB510:L=0:FORI=0TO9:FORJ=0TO14:A=U(J,I):LOCATEJ*2,21:PRINTE$(A);:D(J,I)=A:L=L-(A=1):NEXT:IFI<9THENLOCATE0,3:PRINTCHR$(27)+"M"+CHR$(27)+"M"
220 NEXT:J=0:X=FNU¥16:Y=FNUAND15:J=1:V=FNU¥16:W=FNUAND15
230 F=0:PLAY"S0M25000O6L16G4DEFGDGDGAGEG4L32","S0O5L16G4DEFGDGDGAGEG2L32":D(V,W)=4:GOSUB490:GOSUB500:GOSUB540:KEY(1)ON
240 '●●●●● MAIN
250 K=STICK(0)+STICK(1):G=(KAND7)¥2:M=X+P(G):N=Y+Q(G):IFFNT(M,N)ORK=0THEN290ELSEOND(M,N)GOTO260,270,290,290
260 X=M:Y=N:GOTO290
270 C=M+P(G):D=N+Q(G):IFFNT(C,D)THENPLAY"O3GFED":D(M,N)=0:LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(0);:X=M:Y=N:GOTO290
280 IFD(C,D)=0THENPLAY"O2DD","O3ED":LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(0);:LOCATEC*2,D*2+3:PRINTE$(2);:D(M,N)=0:D(C,D)=2:X=M:Y=N
290 GOSUB490:FORI=0TOM2*15+30:NEXT:IFFTHEN320
300 IFV=X OR W=YTHENH=(X=V)*(Y>W)*2-(Y=W)*(1-(X<V)*2):IFD(V+P(H),W+Q(H))<2THENPLAY"O2GG","O1DD":F=1:GOSUB500
310 FORI=0TO45:NEXT:GOTO250
320 M=V+P(H):N=W+Q(H):IFFNT(M,N)THEN390
330 DD=D(M,N):ONDDGOTO340,370,370
340 D(V,W)=0:V=M:W=N:GOSUB500:IFX=VANDY=WTHEN390
350 IFDDTHENPLAY"O5GD","O4GD":LOCATEV*2,W*2+3:PRINTE$(0);:L=L-1:IFL<1THEN430
360 D(V,W)=4:GOTO250
370 PLAY"O3E","O2F":F=0:GOSUB500:GOTO250
380 '●●●●● GIVE UP,CLEAR
390 GOSUB530:GOSUB520:LOCATE12,11:PRINT"MISS!!"
400 PLAY"O3L16GFECGEFDGFADC4","O4L16GFECGFDGFADC4":GOSUB540:IFMS>2THEN420
410 LOCATE9,22:PRINT" PUSH SPACE ";:MS=MS+1:GOSUB510:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO210
420 CLS:C=4:C$="GAME OVER":GOSUB590:PLAY"L16O3DG8DG8GFE8GFEDC4","L15O2DG8DG8GL16FE8GFEDC1R4":GOSUB540:GOTO110
430 GOSUB530:GOSUB520:LOCATE12,11:PRINT"CLEAR!!":PLAY"O4L16DG8EG8FA8AO5CCC8","O5L16DG8EG8FA8AO6CCC3":GOSUB540
440 R=R+1:IFR<=MXTHENGOTO170
450 CLS:PLAY"O4CDEFGFGFEA8EA8GDGDEFA8GFG2","O5CDEFGFGFEA8EA8GDGDEFA8GFG2":C=5:C$="ALL CLEAR!!":GOSUB590:GOSUB540
460 CLS:Z=-1:C=0:C$="          "+E$(1):GOSUB590:C$="":C=2:GOSUB590:FORI=0TO1000+(1-M2)*6000:NEXT:RESTORE740:FORI=0TO6:READA$:Z$="":FORJ=0TOLEN(A$)¥2-1:C=I*2+3
470 Z$=Z$+CHR$(FNU-2):C$=Z$:GOSUB590:NEXT:C$="":GOSUB590:NEXT:PLAY"L4O3GFAAGFAAE8FGE8FGG8DDEEC1","L4O2GFAAGFAAE8FGE8FGG8DDEEM20000C1R1R1.":GOSUB540:GOTO110
480 '●●●●● SUB
490 XX=X*16+8:YY=Y*16+23:PUTSPRITE2,(XX,YY),1:PUTSPRITE3,(XX,YY),3:RETURN
500 VV=V*16+8:WW=W*16+23:PUTSPRITE0,(VV,WW),15:PUTSPRITE1,(VV,WW),13-F*4:RETURN
510 LOCATE2,1:PRINT"U-BALL"SPC(4)"FLOOR"RSPC(2)"MISS"MS:RETURN
520 FORI=0TO2:LOCATE10,10+I:PRINTSPC(10):NEXT:RETURN
```

```
530 KEY(1)OFF:Y=12:GOSUB490:W=12:GOTO500
540 IFPLAY(0)THEN540ELSERETURN
550 GOSUB530:K=STICK(0)+STICK(1):R=R-(K=
3ANDR<MX-1)+(K=7ANDR>1):LOCATE12,15
560 PRINT"FLOOR"R:FORI=0TO10:IFSTRIG(0)+
STRIG(1)=0THENNEXT:GOTO550ELSE170
570 CL=CL+DC:IFCL=0ORCL=7THENDC=-DC
580 COLOR=(5,2,CL,CL):RETURN
590 A=LEN(C$):B=(20-A)¥2:C$=SPACE$(B)+C$
+SPACE$(B+1):FORK=0TO18-C:LOCATE5,22-K
600 PRINTC$:NEXT:C=C+1:IFA=0ORZTHENRETUR
NELSEC$="":GOTO590
610 GOSUB530:GOSUB520:LOCATE11,11:PRINT"
GIVE UP!":INTERVALON:RETURN400
620 '●●●●● SPRITE&CHARA DATA
630 DATA 00000000000000000000000000000000
000000603818000000C0C081000000000
640 DATA 030F1F3F7F7FFFFFFFFF7F7F3F1F0F0
3C0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFFEFEFCF8F0C0
650 DATA 00001E3E001E2A0E0E003F000000000
00000787C007854707000FC000000000
660 DATA 001F3F7F7F7F7F7F7F7F7F3F3F3F1FF
800F8FCFEFEFEFEFEFEFEFEFCFCFCF81F
670 DATA 00EFEF2000FEFE02
680 DATA 80766C5933674F1F,3F7F7F7F7F7F7F
80,017EFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE01
690 DATA 364A208F5C1B9717,53155A1C8F204B
15,EC5A05F339DBEBE9,EA6B9B39F285A658
700 DATA B64A209D5D04801F,5F00401D84204B
95,ED5A05FBF90B03D9,DA4B03F90A05A659
710 DATA A0A0B0B07070707070707070F0F0F0F
041F05BA1E1,ヲヲ,ヲヲ,アウ,イエ,サス,シセ,タツ,チテ
720 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
730 DATA ウ ウ     ウウ   ウ  ウ  ウ,ウ ウ    ウ ウ
ウ ウ ウ  ウ,ウ ウ ウウ ウウ  ウウウ ウ  ウ,ウ ウ    ウ ウ
ウ ウ ウ  ウ,ウウウ     ウウ  ウ ウ ウウ ウウ,,1990 BY G
EN,
740 DATAFEE29EEC22445749E2E0,F89AA1E0FEE
29E8895E39B9EE2,9E989E22FEE29EEC229399F9
F4E794,9CEBF8E822EEE1FD9AE0F9F398E093FB9
899E0FA,FEE29EECEEE2E2EDE093F9FEFCE5F2A0
FB,EEEEEE303030,EE91EE91EE91EE91EE91EE
750 '●●●●● FLOOR DATA
760 DATA 13
770 DATA ,,FFFF0FFCCTTCCT2C00C204T0C03CT
CCT401CC100F30CCCT0CCCTTCFFFFFFFC,8297
780 DATA FFFFFFFCC0CTT01T00CTTTT4TTT0C02
T00CTTC001T40C0FCTC,A1A7
790 DATA TT00C0C2ETF3CC040CC4CC0130C0C30
0C0C0C0C230C0DB0C0CTTTTTTTT,C127
800 DATA TTTTT028TTTT0CTTT03T0033FFT0CTT
T1003003TT0,95A3
810 DATA T0030C3F30CC0C004TCCC00CT0DTCCT
300401TT0F003003100C03T3TC33T,B388
820 DATA TTTTT0380FCC0CC00C090C4549CCCCC
30C0C2C3F0D8C0CTT003C3CCF200800CT,30E1
830 DATA 030CT008T3300204O1TC03TC01T4T0C
0C00C003T0C0C87803TC34010T3AT,0218
840 DATA T002T0555O3001T4T1T4T1T42001300
7T11TCT32003TT00CTT00,27A6
850 DATA FT043CTTTT33008C3FCT03088CTCFC8
C10010F3CT0032TT30D08FC00F300,7457
860 DATA T003T4T800200F3CT4TCFCT1TTT04T1
03FTT2T003TTTT0,8154
870 DATA TT102303TT04T030333T04C0C4T3004
T04088T30C04T01580110З3TT0,B9C8
880 DATA T03CTA0034TTTTT00C1TT4013FFFFCT
T00CTTTT280T03T,4827
890 DATA T3TT49TC240804TT00CTC0403001T40
C008CTT43T0300C7TT30800,8223
```

変数の意味

スプライト座標

XX、YY……プレイヤーキャラの座標

VV、WW……U−BALLの座標

テキスト座標

C……メッセージデモ表示サブで最終的にメッセージがたどりつくY座標の指定用

マップ座標

X、Y……プレイヤーキャラの位置

V、W……U−BALLの位置

C、D……黄色ブロック移動先

G……プレイヤーキャラの移動方向⇒0＝上、1＝右、2＝下、3＝左

H……U−BALLの移動方向

M、N……プレイヤーキャラまたはU−BALLの移動先

P(n)、Q(n)……スティック入力に応じたマップ座標の増分⇒nはスティック入力に応じて計算される値(変数G)

その他の変数

A……キャラクタパターン定義用／マップデータ展開用／初期マップ、メッセージデモ表示用

A$……プレイヤーキャラ、U−BALL座標の読みこみデータ保存用／データ読みこみ用

B……マップデータ展開用

B$……スプライトパターン定義用

C$……メッセージデータ

CL……パレットコード5の緑と青の輝度⇒バグパネルの輝きを表現するため

D(n, m)……マップデータ⇒マップ座標(n, m)のマップキャラ番号。マップキャラは、0＝床、1＝バグパネル、2＝黄色ブロック、3＝灰色ブロック、4＝U−BALL

DC……変数CLの増分

DD……U−BALLの移動先

プログラム確認用データ

使い方は46ページ

10> 57	20>237	30> 79	40> 1
50> 69	60> 27	70> 8	80>209
90> 47	100>172	110>237	120> 47
130> 44	140> 77	150>145	160>165
170>183	180> 50	190>193	200>207
210>106	220>217	230> 41	240>175
250> 21	260>212	270> 48	280>189
290> 34	300>100	310>159	320> 45
330> 81	340> 52	350>148	360> 18
370> 72	380>234	390>215	400> 19
410>250	420>249	430>209	440>134
450>183	460> 28	470> 39	480>164
490>243	500> 11	510> 1	520>252
530> 34	540>106	550>203	560> 74
570> 75	580>101	590>227	600>216
610> 15	620>180	630>221	640> 16
650>182	660>243	670> 32	680> 51
690>104	700> 44	710>160	720>127
730> 74	740>212	750>226	760> 67
770>241	780> 39	790>235	800>238
810>227	820>184	830> 24	840>228
850>144	860>173	870> 40	880>226
890>149			

にあるマップキャラ番号
E$(n)……マップキャラ表示用文字列⇒nはマップキャラ。ただしU−BALLは含まない
F……U−BALL移動フラグ⇒1=移動モード(オレンジ色)、0=停止モード(ピンク)
FNU……ユーザー定義関数⇒A$のJ×2+1番目の2文字を16進数と見なして数値に変換
FNT(n, m)……ユーザー定義関数⇒マップ座標(n、m)の範囲チェック。範囲外ならー1、範囲内なら0。範囲はXは0〜14、Yは0〜9
I、J……ループ用
K……スティック入力用/ループ用
L……バグパネルの残り
M2……MSXの機種判定フラグ⇒MSX1なら1、ほかは0
MS……ミス数
MX……総フロア数
R……フロア番号
U(n, m)……フロアごとの初期マップ保存用
Z……メッセージデモ表示サブで不要な部分を消去するためのフラグ
Z$……マップデータ展開用/隠しメッセージ展開用

プログラム解説

10〜90　初期設定
　10〜30　画面、変数等初期設定/ユーザー定義関数定義
　40　ファンクションキー割りこみ時の行き先指定/キャラクタパターン定義⇒太文字の一種/タイトル表示
　50　スプライトパターン定義⇒0=U−BALLのてかり、1=U−BALL、2=プレイヤーキャラの顔、3=プレイヤーキャラの胴
　60〜70　マップキャラのパターン定義(U−BALLを除く)/カラー設定/マップキャラ表示用文字列作成
　80　スティック入力に応じたマップ座標の増分用配列へのデータ読みこみ
　90　MSXフラグセット/タイマー割りこみの定義・許可
100〜150　ゲーム初期化
　100〜130　スプライト拡大モード設定/タイトルデモ/変数初期化/総フロア数読みこみ
　140〜150　入力待ち
160〜200　フロア初期化
　160〜170　スプライト標準モード設定/フロアメッセージ/フロアデータ読みとばし
　180〜200　お待たせメッセージ/マップデータの展開
210〜230　ゲーム画面作成
240〜310　プレイヤーキャラの移動(スティック入力)
　240〜250　スティック入力/移動先キャラの判定
　260　床かバグパネルのとき、移動確定
　270〜280　黄色ブロックのとき、押せるなら移動確定と黄色ブロックの移動
　290　プレイヤーキャラの表示/時間待ち/U−BALLが移動モードになっているか判定
　300　U−BALLを移動モードにするか判定して処理
　310　時間待ち/行250へ
320〜370　U−BALLの移動(範囲チェック/移動先キャラの判定と移動処理/行250へ)
380〜410　ミスとギブアップ
420　ゲームオーバー
430〜440　フロアクリア
450〜470　オールクリア
480〜610　サブルーチン群
　490　プレイヤーキャラ表示
　500　U−BALL表示
　510　タイトル行表示
　520　画面中央消去
　530　スプライト消去
　540　ミュージック終了待ち
　550〜560　フロア選択
　570〜580　バグパネルの輝き(タイマー割りこみ処理)
　590〜600　メッセージデモ
　610　ギブアップ(F1キー割りこみ処理ルーチン)
620〜890　各種データ
　620　REM文
　630〜660　スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)
　670〜700　マップキャラパターンデータ(行60で読みこみ)
　710　カラー設定データ/マップキャラ表示文字列(行70で読みこみ)
　720　マップ座標増分用配列の設定(行80で読みこみ)
　730　タイトル表示用文字列(行110で読みこみ)
　740　エンディングメッセージ(行460で読みこみ)
　750　REM文
　760　総フロア数(行130で読みこみ)
　770〜890　フロアマップデータ(行180、200で読みこみ)⇒マップデータの構成についてくわしくは次の項目

■マップの追加

1つのフロアのマップデータは、2つの文字列からなり、はじめのほう(長い文字列)はU−BALL以外のマップキャラの配置、後のほう(4文字)がプレイヤーキャラとU−BALLの座標を表している。

後者の構造はかんたんで、マップ左上隅を(0, 0)とするマップ座標を16進数にしてプレイヤーのXY座標、U−BALLのXY座標の順にならべればいい。

マップキャラ配置データのほうは、基本的には各マスに置くマップキャラ番号を左上から2つ1組ずつ取り出してそれを1文字のデータに変換したものだ。はじめのほうを4倍し、あとのほうと加えて16進数にすれば、求める文字が得られる。これを左から右、上から下へとやっていく。ただし、横1列が15マスと奇数になっているので(縦は10マス)、各列最後のデータはダミーデータ(0)と組み合わせて変換する。

こうして得られた80文字のデータのうち、0が続く部分は、3文字1組で1文字の「T」で置き換えることもできる(この変換はしなくてもいい)。また、最後の「0」か「T」だけが続く部分は、なくてもいい。

データを行900以降に追加して、行630の総フロア数データを1増やせば作業完了。

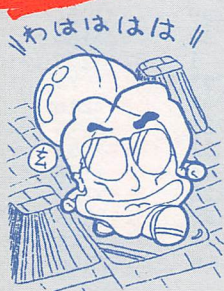
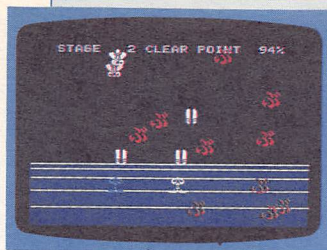
試しに1つ、手順的にもアクション的にもややむずかしいフロアを編集部で作ってみた。「マップ追加用リスト」をもとのプログラムに追加して打ちこむとフロア14が追加される。

ただし、フロア選択では、最後のフロアの1つまえのフロアしか選択できないので、これをクリアしなければプレイできない。どうしてもすぐにプレイしたい場合は、総フロア数データをもう1増やして、さらに、ダミーのフロアデータ(ほかのデータのコピーでいい)を最終フロアとして追加しておけば、新しい面を選択できる。

■フロア追加用リスト

```
760 DATA 14
900 DATA T00T8T054TT64TT44TT44CT0044TT44
004T44TT444009T0C,00D9
```

プログラマからひとこと　どんどんマネしてください

【GEN】おはよーございます。玄です。「高速道路」以来、いつのまにか1年もごぶさたしてしまいました。今回のプログラムではいろんなことをやってます。MSX1かMSX2かの判定、タイル点滅、面データ圧縮、etc.。自分がはじめたテクニックをほかの人に使ってもらえるというのはなんとなくうれしいものです。とくに今回の面データ圧縮とFNU関数はリスト圧縮に便利なのでどんどんマネしてください。でも、もしムダを見つけたら「からくちの補足」をお願いします。

MSX MSX2/2+ RAM32K BY ICHIGO

啄骨倶楽部（とんこつくらぶ）

遊び方は44ページにあります

注意 行10から行150にあるREM文は、マシン語データに変換される重要な部分なので確実にまちがいなく打ちこんでください。また、行150以前にリストにないREM文は絶対に入れないでください。なお、プログラムを走らせるまえにはかならずセーブするようにしましょう。

```
10 '2100D53600237CFED720F82101D53E857723
3E50772107D53E8577233EB077C921BEC53A32D5
070707856F3001242238D5C921001B1100D50602
D5DDE11AFE043806D60412AF18413A06D5E60320
26783D280FD9CDD500D94FAFD9CDD500D9B11827
131A4F3A01D5CD4AC51A4F3A02D5CD4AC51860
20 '1A0E00A72008D9CDD500D94F3E01D9CDD500
D9B1134FA7280EE607FE0330081AFE503803D605
1279D604FE0330081AFEA33003C605121ACD4D00
231379D602FE0330081AFEDC3003C6051279D606
FE0330081AFE153803D605121ACD4D00132323E5
2133D578856F7E3237D50F0F0FE6033236D53A
30 '06D5E6032019783D2810C5CDD800C14FAFCD
D800B13233D5181A3A33D51815DD7E00E6030E00
2006CDD8004F3E01C5CDD800C1B1A728084F7EFE
1879300134127EA728621AA7205E77D52601783D
0F4F3A36D5816FE67F280124CD6EC579A728383E
013241D5851213E67F3D28167D07D60C1213DD
40 '7E0112137C3D3A37D5280EED44180A3EF212
13DD7E011213AF1213DD7E02121312252 0C1D113
1A3C122007131A3C12180213133A36D54F783D28
0521ACC5180321B0C579856F3001247EE1CD4D00
231305C23AC011D4D521601B0609D5DDE178FE05
1A1320032B1868A7285DCD62C5D6DCFE103004
50 'DD360000DD7E003D2814DD7E044FDD7E05B9
1A2809380 4C6041802D60412CD62C5C620FE3030
04DD360000DD7E00E67F281F3D4F28043E081802
3E04CD4D0023E521B4C579856F3001247EE1CD4D
00180F23180C3EE6CD4D0023232313131313 2313
1083210CD546237E3C77B8C2DFC23A2FD53C32
60 '2FD54F3A30D5B93600DADFC22150D5110600
06167EA7C2DAC2E52A38D53A40D53CE6073240D5
856F3001247EE177233A0FD5A72820FE022815AF
772377237723CD9CC5FE2038F9FEDF30F5771848
CD9CC5FE8038E406E3CD9CC5E6074F7891772306
CFCD9CC5E61F4F78917723CD9CC5E60147CD9C
70 'C5E6033C4F78A77928021802ED44772378A7
2803AF18023EEF7718051905C25DC21150D52108
1B0616D5DDE11A13A7CAA3C41A3C12CB2FCB2F4F
DD7E00FE043030FE033806DD7E03A728261AD614
FE6C301F1ACB3FCB3FED4412DD7E00FE02381020
0ADD7E03ED44DD77031804AFDD7703131A8112
80 'FED03805CD8AC53ED4CD4D002313DD7E00FE
05202278E60128053A02D518033A08D54FDD7E04
B91A3807FEFB28093D1805FE0528023C121A4F13
1A8112CD4D00FEF03808DD7E03ED44DD77031323
DD7E00FE06CA95C41A3CE60112C6030707CD4D00
23D511A7C5DD7E003D835F3001141ACD4D002B
90 'C511D4D50609D5FDE11A3236D51313A72850
1A4FDD7E0291C610FE21304413131A4FDD7E0491
C610FE2130383E023241D53A36D54FE680E52805
2110D518032116D534DD7E00856F34E1DD3601FA
DD360300DD36000679E67F3D200CFD3600001806
1313131310 9E06021100D5D5FDE11AFE041330
100 '6C1A4FDD7E0291C610FE213060131A4FDD7
E0491C610FE2130543E033241D5DD3601FADD360
300DD360006FD7E00F67CFD7700D90E082150D50
6167EA7202336 0623CD9CC5E60FED447723FD7E0
17723CD9CC5E60FD6077723FD7E02770D280A180
42323232323 2310D1D918011313131313131084C1
110 'D118193E14CD4D00233E06CD4D002B180B3
ED4CD4D0023231313131313232305C2E7C2211CD
5E5D1347EE6032016771306061AA720093C1213A
F12131218051313131 0EE111DD5060621 0004D5D
DE11A13A72828E51A3C12CB2FCB2F4F131A856FA
FCD4D001A81124FE1856F3EFFCD4D0079FE4038
120 '07DD36000018011313 10C93A41D5A7C83D2
1B8C507856F3001243E071E87CD93003E081E10C
D93007E5F233E06CD93007E5F3E0CCD93003E0D1
E00CD9300AF3241D5C991CB2FCB2FCB2FCB2FFE8
038013C4F1A8112CD4D001323C91A4F131A8112C
D4D001323C9783D280511D4D518031 1F2D50E04
130 '1AA7C87BC6065F3001140D20F3C9DD7E00F
E062806E52131D534E1DD360000C9E5210ED5ED5
F0F8677E1C90F0A080503070305040B0A09080F0
B0A09020C12101E48
140 '01010201010201030101020101020102020
10103010201020102010305020501020303020 30
10302010502010302010101050204020301 03050
502050202010105040302010 30402
150 '2108011 1F002CD4A004FE63FCB3F4779E6E
0B04FCB3F4779CB3FCB3FE6E0B0B1CD4D0023CD2
00038DDC9¥
160 KEYOFF:SCREEN1,2,0:CLEAR200,&HBFFF:D
EFINTA-Y:DEFDBLZ:DEFUSR=&HC032:DEFUSR1=&
HC000:DEFUSR2=&HCFC4:DEFUSR3=&HC020:DEFU
SR4=&HC606:WIDTH32:COLOR14,1,1:AD=&H3800
:PRINT"ICHIGO PRESENTS"
170 READA$:IFA$="end"THENELSEFORI=0TO31:
VPOKEAD,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):AD=AD
+1:NEXT:GOTO170
180 FORI=0TO4:READCO(I),SC(I):NEXT:FORI=
0TO8:READS1(I),S2(I),S3(I),S4(I):NEXT:RE
ADA$:FORI=0TO59:POKE&HCFC4+I,VAL("&H"+MI
D$(A$,I*2+1,2)):NEXT:A=USR2(0):CLS:A=USR
4(0)
190 FORI=0TO1:FORJ=255TO52+I*32STEP-4:PU
TSPRITEI,(J,32),15,6+I:NEXTJ,I:FORI=2TO4
:FORJ=211TO58STEP-4:PUTSPRITEI,(52+I*32,
J),15,6+I:NEXTJ,I:RESTORE670:FORI=0TO5:R
EADA$:LOCATE16-LEN(A$)¥2,12+I*2:PRINTA$;
200 NEXT:LOCATE2,1:PRINTUSING"HI-SCORE #
#######00";ZH:LOCATE6,12+Y*2:PRINT">";
210 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS<>0ANDSB=0TH
ENLOCATE6,12+Y*2:PRINT" ";:Y=Y+(S<5ANDY>
0)-(S>4ANDY<2):LOCATE6,12+Y*2:PRINT">";
220 SB=S:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENCLS:ZS(
0)=0:ZS(1)=0:ST=0:L=PEEK(&HFBEB)ELSE210
```

次ページへ続く

```
230 A=USR1(0):FORI=0TO1:DE(I)=0:PR(I)=0:
NEXT:IFY=2THENA=RND(-TIME):ST=RND(1)*9:P
OKE&HD506,2:AT=S1(ST):POKE&HD50C,AT:POKE
&HD50F,RND(1)*3:CO=S2(ST):POKE&HD530,CO:
DE=0:VPOKE8208,96:GOTO260
240 AT=S1(ST):CO=S2(ST):DE=S3(ST):IFL<25
5THENAT=1:CO=156:DE=DE-(DE<99)*2
250 POKE&HD506,Y*2:POKE&HD50C,AT:POKE&HD
50F,S4(ST):POKE&HD530,CO:VPOKE8208,244
260 POKE&HD532,ST:A=USR3(0):ST=ST+1
270 GOSUB460:FORI=0TO7:FORJ=0TO8:VPOKE(1
28+I)*8+J,0:NEXTJ,I:FORI=0TO7:LOCATE0,15
+I:PRINTSTRING$(32,128+I);:NEXT:LOCATE3,
0:PRINTUSING"STAGE ### CLEAR POINT ###%"
;ST;DE:GOSUB490:FORI=230TO133STEP-1:FORJ
=0TO1:PUTSPRITEJ,(80+J*96,I),7+J*4,0:NEX
TJ,I
280 A=USR(0):FORI=0TO1:A=&HD510+I*6:ZS(I
)=ZS(I)+PEEK(A):POKEA,0:NEXT:IFPEEK(&HD5
2F)>CO+98¥ATTHEN300
290 IFTIME<2THEN290ELSETIME=0:GOTO280
300 GOSUB530:GOSUB460:LOCATE8,1:PRINTUSI
NG"STAGE ### RESULT";ST:FORI=0TO499:NEXT
:FORJ=0TO4:FORI=0TO1:PUTSPRITEI*5+J,(I*1
28,25+J*24),CO(J),4:NEXT:GOSUB470
310 GOSUB480:FORI=0TO1:A=PEEK(&HD511+I*6
+J):A(I)=A*SC(J):LOCATE2+I*16,4+J*3:PRIN
TUSING"x###=#####00";A;A(I):DE(I)=DE(I)+
A:ZS(I)=ZS(I)+A(I):PR(I)=PR(I)+A(I):NEXT
:GOSUB480:GOSUB480:FORK=0TO39:NEXTK,J
320 IFPEEK(&HD531)=0THENLOCATE8,18:PRINT
"PERFECT  ";10000*ST:FORI=0TO1:ZS(I)=ZS(
I)+100*ST:NEXT:GOSUB480
330 FORI=0TO1:IFPR(I)>PR(1-I)THENGOSUB47
0:LOCATEI*16,19:PRINT"WIN-SCORE  5000":Z
S(I)=ZS(I)+50:GOSUB480
340 IFDE(I)>DE(1-I)THENGOSUB470:LOCATEI*
16,20:PRINT"WIN-NUMBER 5000":ZS(I)=ZS(I)
+50:GOSUB480
350 NEXT:FORI=0TO1200:NEXT:CLS:GOSUB460:
GOSUB480:FORI=0TO1:Z=PEEK(&HD505+I*6)*25
6+PEEK(&HD504+I*6):LOCATEI*16,1:PRINTUSI
NG"SHOT ###/#####";DE(I);Z:A=DE(I)^2/(Z+
1)*5:IFA>1000THENA=1000
360 GOSUB470:LOCATEI*16,2:PRINTUSING"BON
US ######00";A:ZS(I)=ZS(I)+A:NEXT:GOSUB4
80:I=(CO-PEEK(&HD531))*100/CO:LOCATE11,6
:PRINTUSING"SHOOT ###%";I:GOSUB470
370 IFY=2THENGOSUB490:GOTO440
380 IFI>=DETHENIFST>8THEN420ELSELOCATE8,
8:PRINT"GO TO NEXT STAGE":FORI=0TO1300:N
EXT:GOTO230
390 LOCATE11,8:PRINT"GAME  OVER":GOSUB51
0:FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
400 FORI=0TO1:IFZS(I)>ZHTHENZH=ZS(I)
410 NEXT:FORI=0TO999:NEXT:CLS:GOTO190
420 FORI=0TO1299:NEXT:FORI=0TO4:READA$:L
OCATE16-LEN(A$)¥2,8+I*2:PRINTA$:GOSUB470
:FORJ=0TO999:NEXTJ,I:FORI=0TO1:SOUND8,16
:SOUND7,135:SOUND12,60:SOUND6,29:SOUND13
,4:FORJ=202TO-17STEP-1:PUTSPRITEI,(98+I*
32,J),7+I*4,0:NEXTJ,I
430 FORI=0TO1:ZS(I)=ZS(I)+1000:NEXT:GOSU
B480:GOSUB530:FORI=0TO3999:NEXT:CLS:GOTO
390
440 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:LOCATE8,10:
IFZS(0)=ZS(1)THENPRINT"DRAW.....":GOSUB4
70ELSEPRINTUSING"WINNER  PLAYER ##";1-(Z
S(1)>ZS(0)):GOSUB530
450 FORI=0TO3999:NEXT:CLS:GOTO390
460 SOUND7,184:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI
,(0,212),0,0:NEXT:RETURN
470 PLAY"T255V15O6L15D","T255V15O6L15E":
FORK=0TO0:K=PLAY(0):NEXT:RETURN
480 LOCATE0,22:PRINTUSING"P1  ########00
  P2  ########00";ZS(0);ZS(1);:RETURN
490 A$="O5V13CV11CV13EFV11FV13GF24G24F24
ECV11CV13EFV11FV13GFV11FV13ECV11CV13CEV1
1EV13FV14AV11AV9AV7AV5AV3AV1A"
500 B$="V11O6CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDV12
FV10FV8FV6FV4FV2F":C$="O3CR12CCR12CGR12F
ER12FCR12CCR12CGR12FCR12EF":SOUND7,184:P
LAY"T150L12","T150L12","T150S1M2500L12":
PLAYA$,B$,C$:RETURN
510 A$="V13L12O5ER12CGR12FER12FGR12B":B$
="V11O6GFCGFCGFCGFC":C$="O3CR12O2GBR12GF
R12BGR12BO3":SOUND7,184:PLAY"T150L12","T
150L12","T150L12S1M3500":FORI=0TO1
520 PLAYA$,B$,C$:NEXT:PLAY"O6V14CV11CV14
CV11CV9CV7CV5CV3CV1C","O6V11GV7GV11GV9GV
7GV5GV3GV1G","O3CR12C":RETURN
530 A$="V13R6O5B24O6C24O5GR12BGR12FER12F
CR6E6C12C2V11CV9CV7CV5CV3CV1C":B$="L12O4
V11R2R2R4F6E12E2V10L16O6CEFGBO7CV8CV6CV4
CV2C":C$="O3C4R2R4C4O2G6O3C"
540 SOUND7,184:PLAY"T150L12","T150","T15
0L12S1M2500":PLAYA$,B$,C$:FORI=0TO0:I=PL
AY(0):NEXT:FORI=0TO199:NEXT:RETURN
550 DATA01011D32323E1D030001000300 0D7EFE
8080B84C4C7CB8C0008000C000B07E7F
560 DATA041E1E1E1E1E1E1E1E021C021C0E04
20707878787878787840384038 7020
570 DATA071F3F3F7F7F7CF0E0E0C0C0C08080
E0F8FCFCFEFE3E0F07070303030 30101
580 DATA01030333FAF9FC7D3D1D021D3E32321D
80C0C0CC5F9F3FBEBCB840B87C4C4CB8
590 DATA000103137B7A3D3C1D0D021D3E32321D
0080C0C8DE5EBC3CB8B040B87C4C4CB8
600 DATA 000E0301000000002741C0C0D8F060270
30C06B3DBCCCC00188CC6C7676FEEE4C0
610 DATA 00380F0731F9D85153565071430C030
3187CF8E30387CF683436B6B3333161C0
620 DATA 080F0606642F3670F76607060F0C0C1
8F8F830F0AEFF07F3F736F430F030F070
630 DATA 103A3B3B7361F1B93932373370 73773
3087CCE1EEC0C9CEC8CBEFF804CC68703
640 DATA 07C6EC6F6E1477F66704617F3F0D1D7
30203E7FF2028EC6FE708BEFCC0F8BF8E
650 DATA E07838C77F262EACFF79867F43477F6
63FFBE6666C68706C66636366686 06060,end
660 DATA 15,1,10,2,8,3,5,5,3,2,13,28,89,
0,6,64,94,1,10,46,95,2,6,60,94,0,6,60,96
,2,2,132,95,1,3,112,96,0,1,156,100,2,2,1
50,94,2,2A76F62B2B1100C00E00237EA72820FE
5C2824D630FE113802D6074779A7280AF1070707
0780121318DE78F50C18DBD511070019D118D179
A7C8F1C9
670 DATA 1 PLAYER   ,2 PLAYERS A,2 PLAYE
RS B,,COPYRIGHT 1989 ICHIGO,ALL RIGHTS R
ESERVED,CONGRATULATIONS,YOU CLEARED ALL
STAGE,CLEAR BONUS 100000,RIKAGAKUBU 1989
,THE END
```

変数の意味

A……USR関数呼び出し用
A(n)……エネミーボーナス一時保存用
A$、B$、C$……データ読みこみ用／効果音用データ
AD……&H38ØØ(SCREEN1のスプライトパターンジェネレータテーブルの先頭アドレス)が入る
AT……そのステージでの敵の出現間隔
CO……そのステージでの敵の出現数
CO(n)……敵の色データ⇒nは0～4。種類別番号
DE……そのステージでのクリアポイント
DE(n)……各プレイヤーの倒した敵の数
I、J、K……ループ用
L……ハードモード判定用
PR(n)……各プレイヤーの獲得したエネミーボーナス
S、SB……スティック入力用
S1(n)……各ステージの敵の出現間隔
S2(n)……各ステージの敵の出現数
S3(n)……各ステージのクリアポイント
S4(n)……各ステージの敵の攻撃パターン
SC(n)……敵の種類別得点
ST……ステージ数
Y……ゲームモード番号
Z……各プレイヤーの発射弾数
ZH……ハイスコア
ZS(n)……各プレイヤーのスコア

プログラム解説

10～150　REM文形式のマシン語データ⇒メモリ内のプログラムリストからこのREM文の内容を直接読みこみ、マシン語データに展開して所定の場所に書きこまれる(行180)
160　初期設定
170　スプライトパターン定義
180　各種データ読みこみ／REM文形式のマシン語データのメモリへの展開処理(USR2)／太文字処理(USR4)
190～210　タイトルのデモ処理／ゲームモード選択入力(スティック)
220　ゲームスタート入力(トリガー)／ハードモード入力
230～260　ゲーム開始前の各種設定処理
270　ゲーム画面作成／自機の出現デモ処理
280　ゲームのメイン処理(USR0)／プレイヤーのスコア加算／ステージ終了判定
290　ウエイト／行280へ飛ぶ
300～360　各種ボーナス処理／敵を逃さなかった率の表示
370　ゲームモード3の終了判定
380　ステージクリア判定、オールクリア判定
390～410　ゲームオーバー処理
420～430　オールクリア処理
440～450　ゲームモード3のときのゲーム終了処理
460　スプライト消去サブ
470　効果音サブ
480　スコア表示サブ
490～540　各種効果音サブ
550～650　スプライトパターンデータ(行170で読みこみ)
660　各種ステージデータ／REM文形式のマシン語データの展開用マシン語データ(行180で読みこみ)
670　タイトル、ゲームクリア時のメッセージデータ(行190、420で読みこみ)

マシン語解説

●USR1
&HCØØØ～&HCØ1F
ゲーム開始前のワークエリアの初期設定
●USR3
&HCØ2Ø～&HCØ31
ステージデータのあるアドレスをワークエリアに設定
●USR0
ゲームメイン処理
&HCØ32～&HCØD2
自機の移動入力処理(スティック入力)
&HCØD3～&HC237
トリガー入力処理／弾発射処理
&HC238～&HC3A7
敵の出現移動処理
&HC3A8～&HC4ØF
敵と弾との衝突判定処理
&HC41Ø～&HC4B4
敵と自機との衝突判定処理
&HC4B5～&HC511
背景の地面のスクロール処理
&HC512～&HC549
効果音処理
&HC54A～&HC5A6
各種サブルーチン
&HC5A7～&HC5B7
敵、自機、弾の色データ
&HC5B8～&HC5BD
効果音用データ
&HC5BE～&HC6Ø5
ステージデータ(1ステージにつき8バイト)
●USR4
&HC6Ø6～&HC62F
太文字処理
●USR2
&HCFC4～&HCFFF
行10～150にあるREM文形式のマシン語データを読みこみ、展開してからメモリに書きこみ

ワークエリア

&HD5ØØ～&HD5ØB
各プレイヤー用ワーク
&HD5ØC～&HD5ØF
ステージ構成に関するデータ
&HD51Ø～&HD51B
倒した敵の種類別数ワーク
&HD51C～&HD52E
地面のスクロール用
&HD52F～&HD531
ステージの進行に関するデータ
&HD532～&HD537
トリガー入力に関するワーク
&HD538～&HD541
ステージデータのあるアドレスなどのワーク
&HD55Ø～&HD5D3
敵の座標などのワーク
&HD5D4～&HD6Ø9
弾の座標などのワーク

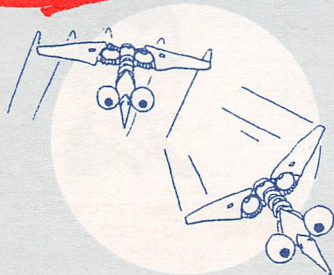
プログラム確認用データ

使い方は46ページ

1Ø> 57	2Ø>227	3Ø>188	4Ø> 13
5Ø> 97	6Ø>221	7Ø> 79	8Ø> 27
9Ø> 7	1ØØ>148	11Ø>17Ø	12Ø>24Ø
13Ø> 11	14Ø>172	15Ø>138	16Ø> 72
17Ø>232	18Ø>248	19Ø> 51	2ØØ> 17
21Ø>128	22Ø> 39	23Ø>215	24Ø>1Ø2
25Ø> 33	26Ø>182	27Ø>125	28Ø> 55
29Ø>123	3ØØ> 2Ø	31Ø>169	32Ø> 44
33Ø> 4	34Ø>228	35Ø>172	36Ø>132
37Ø>134	38Ø>116	39Ø> 25	4ØØ>168
41Ø>176	42Ø>222	43Ø> 7	44Ø> 3
45Ø> 99	46Ø> 99	47Ø> 23	48Ø>249
49Ø>197	5ØØ>195	51Ø>231	52Ø> 4
53Ø> 23	54Ø> 36	55Ø> 34	56Ø> 77
57Ø>122	58Ø>211	59Ø>126	6ØØ>115
61Ø> 38	62Ø> 9Ø	63Ø> 98	64Ø> 57
65Ø>12Ø	66Ø>11Ø	67Ø>189	

プログラマからひとこと

文化祭があります

【ICHIGO】ぼくの文章はおもしろくないのでほかの人に頼みたくとも家庭研修中なので頼めません。5月の終わり、もしくは6月のはじめの週の土日、わが不動岡高等学校の文化祭があります。そのときフォーマットしたディスクを持って理科学部まで来てくれれば、ぼくが作ったプログラムをコピーしてあげます。といいつつ、だれも来ないことを願うぼくであった。

ON AIR:7 APR.,1990

AV フォーラム

塾長：よっちゃん

今回は、あっと驚く新テクニックあり。DRAW文で絵を描くだけのことなんだけど、出来上がりがすばらしい。うむむむ、新しい世界が開けるのに興奮！

※『ジャンボ尾崎』、『ニュートン』の「■」は、あらかじめKEY1,CHR$(255)を実行し、F1キーで入力してください。

規定部門：お題は「有名人」

投稿された作品に登場する有名人を挙げると、黒木香、Romi、リクルートの江副、社会党土井たか子、サンプラザ中野などなど、呼び捨てですいません、単純なアイドルやタレントが少ないですな、そういえば。AVフォーラムらしい選択です。まず最初はおなじみろんぐTEAMクンの『ジャンボ尾崎』。青い空に緑のグリーン、約10メートルのロング・パットを見事に決めると、どっとわきおこるギャラリーの歓声。画面表示には尾崎本人は出てこないので中島常幸でもいいようなものですが、ふふふ、納得の一作です。これてMSX2+となったので次回からは「父ありきろんぐTEAM」と呼ぶことにしよう。

※『ジャンボ尾崎』石川県・ろんぐTEAM

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN2,1:SPRI
TE$(0)="♠":SPRITE$(1)="♠♠♠♠":
SPRITE$(2)="■":C(0)=2:C(1)=3:
SOUND6,1
20 FORI=95TO191:LINE(0,I)-(25
5,I),C(IMOD2):NEXT:CIRCLE(127
,144),127,12,,,.33:PAINT(127,
144),12:A=1.065:SOUND7,12
30 CIRCLE(129,134),3,1,,,.3:P
AINT(129,134),1:PUTSPRITE0,(1
24,135),12,2:K=1
40 PUTSPRITE1,(50,133),15,0:P
UTSPRITE3,(45,129),14,1:FORJ=
0TO399:NEXT:FORI=45TO49:PUTSP
RITE3,(I,129),14,1:NEXT:PLAY"
","S9M9990B64":FORI=50TO127:P
UTSPRITE1,(I,133),15,0:FORJ=0
TOK:NEXT:K=K*A:NEXT
50 FORI=133TO135:PUTSPRITE1,(
128,I),15,0:NEXT:PLAY"T100S9M
40000O5L64G16.GGGG4"
60 FORI=0TO600:NEXT:SOUND6,30
:SOUND10,13:GOTO60
```

はっはっは、こいつは笑った。札幌の新人るなクン(MS)の作品は「ぐにょー」という音とともに"t"が地面から出てくるという"t"がニューで『ニュートン』。ひねったすえにシンプルさを獲得していて、芸術表現の奥義を体現した禅の境地だといえるでしょう。１行だけというプログラムの短さも、いまや風説となってしまったわびさびの世界を現代に新たに展開しようとしています。よた話はさておき、"t"がニューと出てくるように見えるのは、スプライトの０番でY座標100より下を隠しているからです。

※『ニュートン』北海道・るな

```
10 SCREEN1,1:COLOR,1,1:SPRITE
$(0)="■■■■■■■■":SPRITE$(1)="@
@り@@@L0":PUTSPRITE0,(118,100)
,1,0:FORI=0TO16:SOUND1,17-I:S
OUND8,14:PUTSPRITE1,(120,100-
I),15,1:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:SO
UND8,0
```

さ、今回の目玉作品、おめあてクンの『千円札』です。まあ右下の画面写真を見てください。ありゃりゃ、これはそっくりだ。ね、ちょっと驚くでしょ。プログラムを走らせてびっくりしていたら、さらに追いうち。しばらくすると、さらに右の写真のように変身。千円札に折り目をつけて人物を笑わせたり泣かせたりする遊びのMSXバージョンというわけ。プログラムは見るとわかるように、DRAW文で輪郭を作りPAINT文で色を塗る。札を折り曲げる効果はCOPY文。いたってシンプルですが、出来上がりは抜群！ これをきっかけに似顔絵がはやりそうだ。

『千円札』鳥取県・おめあて ＊

```
1 SCREEN5:COLOR=(2,2,0,4):COL
OR2,15,15:CLS:X=120:Y=135
2 DRAW"BM130,70L4HL3GLHL7GL5G
L2GDGDGD4GD6GD4GD2U13HU3EU2EU
2EU3EU2REUER3E2R3EURFRERER10F
RFRF5R2F2DFDF2D2FD6GDFD3GFRFG
LGLR2DRFDU3NLENUFD4GD3GD3GD3G
2DL2H2EUBU2UR2URU3RU4LULDLDGL
D4GD4U4EU3RE2DFLD3LDBD13R2FDF
DF5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6
3 DRAW"GD3BU11NG2U2HU3GLG2LGL
GLGL2GLGL2GLD8R16U2EU5BR6FER8
ERE3UEUE3UEUE3UE4UHU5HD7LG5LG
L2UHUDFDFGHDLFLDL2DNL3GNF2L8G
RD2FDFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3H
U3HU7HU4LU3RD2U5EU2RUEURUEDR8
D3FDFD2GDBU8BLL2EL7G2BD4R2UEF
URUR2GR2FL3FL2BD5GLHBD13FD
4 DRAW"BR2EUERE2REHLBL2UBD3BR
4R2E2BU3URBD4DBE3FDGBL2GFR3F5
D2GL2HL3BF2L3DL6HBH3DL3U2FR14
BR9U4BU3UHUBR5BU2EUHUEBUBEUHB
L2BHL2GHGL2HLHLER2URF2DL2U2R3
DRDBD5NELGL2HBE2L2HBL3FH2GU2E
BU4R2UR6DR3DRFUH2L2ULHL4GNR6L
GRBR14EHBH3BUU2BU5HBU4E2FG2DF
2D4FD4F3DFDFD3FU2E3
5 PAINT(X,65):PAINT(X,110):PA
INT(105,Y):PAINT(140,Y)
6 FORS=0TO3000:NEXT:FORJ=9TO0
STEP-1:FORI=107TO127STEP20:CO
PY(I-J,46+J)-(I+J,141+J)TO(I-
J,45+J):NEXT:NEXT:FORS=0TO300
0:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(23
0,200):PRINT#1,"END"
7 GOTO 7
```

↑んげげげ、これはビックリ、ソックリだ。拡大コピーから方眼紙に起こしたのかなあ、と驚いていたら、さらに追いうちがあって

↑千円札が折り曲がってウヒョウヒョ笑う文豪に変身！ COPY文でちょっとずつずらしているだけなのだが、効果絶大、呆然自失

本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく１行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内AVフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：AOTAXにたじたじ

るなクンのもう１作は、これまたニュートン関連の『万有引力の発見』。リンゴがヒューッと落ちてトンと地面にぶつかったところで「わかった」と"／／"が表示される。なるほどね。左上にプログラム終了の"OK"が表示されるのもこの作品では意味ありげに見えるのがおかしい。グッドなセンスのるなクン、次作を期待しているですよ。

『万有引力の発見』北海道・るな

```
10 SCREEN1,1:SOUND0,0:SOUND1,
0:SOUND3,0:FORI=0TO31:VPOKE14
336+I,VAL("&H"+MID$("086AF5FD
FD7E7A3C3E3E3E3E3E3C3C3C383
83800383838",I*2+1,2)):NEXT:L
=1
20 FORJ=1TO170STEP5:PUTSPRITE
0,(120,L^2),8,0:L=L+.4:SOUND2
,75+J:SOUND8,0:SOUND9,15:SOUN
D10,0:NEXT:FORI=0TO15STEP15:P
UTSPRITE1+I,(107+I,80),15,1:P
UTSPRITE2+I,(107+I,88),15,2:N
EXT
30 SOUND0,149:SOUND1,11:SOUND
2,255:SOUND3,15:SOUND8,16:SOU
ND9,16:SOUND11,18:SOUND12,14:
SOUND13,9
```

ペンネームをなんとかしなさいといったのに、さらに"／"マークが2つもふえちゃった、おれだよおれ、わしじゃーや／／クン(MS)、あれ、走らせてもなにも起こらないなあ、そこでリターンキーを押すと「キーン」とハウリングをおこしちゃう。腹がたって『ぶちころすでこのマイクは』となるわけです。あー、広島弁が怖い。なにしろ本場ですからねえ。リターンキーを押してるといつまでたってもハウリングが止まらないので注意。

『ぶちころすでこのマイクは』
広島県・おれだよおれ、わしじゃーや!!

```
10 SOUND1,1:CLS
20 A$=INKEY$
30 IFA$=CHR$(&HD)THEN50
40 GOTO20
50 PLAY"V15T50S13M90000O7C1","
V15T50S13M90000O7C1","V15T50S1
3M90000O7C1":GOTO20
```

これまた新人、松本卓クン(M)の作品はカニが凍結した道路を登ったりすべりおちたりする『凍結坂道』。ちょっと不思議な作品です。まず走らせると、カニが坂道をすべり落ちてきます。カーソルキーの左でなんとか坂道を登るのですが放すとすぐ落ちちゃう。カーソルの上、下、右では、同じ位置でじたばたしています。カニのじたばたするのを楽しむ作品。人生は長い坂を、うんぬん。

※『凍結坂道』京都府・松本卓

```
1 COLOR15,4,5:SCREEN2,3:SPRIT
E$(0)="w3f※G>Uお":SPRITE$(1)="
w3f~つ?Tb":LINE(0,83)-(255,168
),5:PAINT(0,150),5:FORI=0TO1:
S=STICK(0):X=X+(S=0)*(X<233)*
6-(S=7)*(X>6):PUTSPRITE0,(X,7
0+X¥3),,RND(1)*2:I=-STICK(1):
SOUND0,RND(1)*80+10:SOUND8,10
:NEXT
```

ビジュアルがどんどん充実してくるので、たまに音だけの作品があるとほっとします。帰ってきた救世主クン(M)の作品は、サッカーの応援できこえる、例のあの音です。うむうむ、そっくりだ。それにしても、この作者もペンネームをなんとかしてほしいものだ。救世主はないんじゃないかと思うんだけど。

『サッカーの応援でよく聞こえる音』
千葉県・帰ってきた救世主

```
10 CLS:LOCATE5,10:PRINT"サッカーの
おうえんでﾞよくきこえるおと"
20 PLAY"O5V15L2R4CCCC","V15L2
R4AAAA"
```

はい、MACK竹中クンも今回でめでたくMSX2+です。ハーポMACK竹中と命名しましょう。

さあ、ここは『遠近感のない世界』、つまり2次元の世界。天気のいい屋外、太陽がさんさんと照りつけるなか、エプロンが物干しざおにかけてある。と、1匹のハエが通りかかる。なにしろ厚みのない2次元の世界ですから、エプロンの前後を通り過ぎることはできない。エプロンを突っ切っていき、切れたエプロンが下に落ちる、というわけ。子どもが描いたような単純きわまりない画面のなかで、シュールな物語が展開されていきます。

同作者は、もう１つ『地面がない世界』というのも送ってきていて、これも雨が雲をぬけ、また雲をぬけ、永遠に降り落ち続ける不思議な作品でちょっとおしかった。いやいや、受験ごくろうさま。

『遠近感がない世界』東京都・MACK竹中

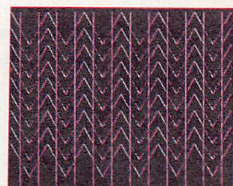
```
10 COLOR1,7,7:SCREEN2:LINE(80
,250)-(160,100),15,BF
20 DRAW"BM80,100E20F20E20F20"
:PAINT(90,99),15:PAINT(158,99
),15:LINE(0,60)-(250,70),4,BF
:LINE(95,83)-(105,58),8,BF:LI
NE(135,83)-(145,58),8,BF:CIRC
LE(250,0),30,10:PAINT(250,0),
10:LINE(215,10)-(200,15),10:L
INE(225,25)-(210,35),10:LINE(
240,35)-(230,55),10
30 FORT=0TO1000:NEXT:FORI=1TO
250:PSET(I,120),1:PRESET(I-1,
120):SOUND1,3:SOUND8,15:SOUND
8,0:NEXT:LINE(80,250)-(160,12
0),7,BF:PRESET(250,120)
40 GOTO40
```

Romiクンがすっかりファンダムのほうに出張しっぱなしなかで、相続所得AOTAXクンがさえてきてます。ビジュアルに強くて、ネタに個性がある。こうビジュアルが強くなると、４色ページにしたくなるなあ。

まずはじめは『いもむしの大群』。緑のキャベツの上を大量のいもむしがウニョウニョと並んで行進、あー気持ち悪い。ウニョウニョ感がたまりません。ウニョウニョさせるのは直進するか左斜めに進むかをRND関数で決めているだけ。あーそれなのに、それなのに、どうしていもむしがウニョウニョ動いているように見えるのでしょうか。

『いもむしの大群』
神奈川県・所得相続AOTAX

```
10 SCREEN1:COLOR8,2,2:KEYOFF
20 FORY=0TO7:FORJ=0TO20:NEXT:
VPOKE256+YMOD7+1,0:VPOKE256+Y
,2^A:A=A+FIX(RND(1)*2):A=A+(A
=8)*8-(A=0)*7:NEXT:GOTO20
```

もう１つの作品は『目の錯覚』。パレットの切り換えにはこんな応用例もあるのかと驚きます。写真で見ると、縦に並んでいる線は互いに歪(ゆが)んでいるように見えますが、じつは平行で、背景の三角の線のために歪んでいるように錯覚するのだ。プログラムでは、この背景のほうがぺこぺこ動くので、実際には動いていない縦の平行線もゆっくり揺れているように見える。うーん、頭の体操的な知性派であった。

『目の錯覚』神奈川県・所得相続AOTAX＊

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:FORX=10T
O240STEP20:FORY=20TO180STEP20
:C=0:A=((X-10)MOD40=0)*2+1:FO
RI=-20TO20STEP4:C=C+1:LINE(X+
10*A,Y+I)-(X-10*A,Y-I),C:NEXT
:LINE(X,0)-(X,211),15:NEXTY,X
20 FORI=1TO10:COLOR=(I-1,0,0,
0):COLOR=(I,7,7,7):FORJ=0TO10
0:NEXT:NEXT:FORI=10TO1STEP-1:
COLOR=(I+1,0,0,0):COLOR=(I,7,
7,7):FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:GO
TO20
```

7月号のお題「男女交際」

青少年の最大の関心事は、何がなくても男女交際であろう。こんなものにかかずらわっている間に、あたら若い日々をむだに過ごすのだが、これも人間の宿命だ。煩悩(ぼんのう)、煩悩。そうゆうわけで、ぽっと頬の赤らむ、赤い糸でつながった、交換日記がうれしい、夕日に向かってばかやろーと叫ぶ作品の数々を募集します。しめ切りは４月末日、応募方法は左ページ下を見よ。お題に応じたイラストや、自由部門への投稿もよろしく。春爛漫(らんまん)。

※『凍結坂道』の「※」は、あらかじめKEY1, CHR$(254)を実行し、F1キーで入力してください。

得点システム

当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「MS」、３回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2＋」になるまでがまんした人には希望のソフト（ただし定価で１万円以内）を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪（はくだつ）もあるので心するように（塾長）。

このページは要♪です!

FM音楽館

あれ、切手の貼ってない封筒があるなあと思ったら編集部シニアCエディターの愛娘早英良ちゃん(1歳5か月)からの投稿だった。当然、パパの作品である。えーと、楽評者の私は、正月におじゃまして早英良ちゃんが「じゃじゃ」というのを聞いたです。すべて「じゃじゃ」なのでわけわかんなかったけど。

■楽評：ようちゃん

『スーパーマリオ3』より 地下のメロディ

⊙三重県・JUNの作品⊙

©NINTENDO

ふふふ、懐かしい。スーパーマリオ3の地下のメロディだ。JUNくんは、特に何も参考にせずに自分で工夫しながらプログラムにしているそうです。ベースが微妙にこけている(タイミングがちょっと外れている)のも味の内でしょう。

プログラムでは、行130にあるSOUND文でPSGをハイハットの音にしているのが工夫したところ。ドラム関係の音を補うにはPSGが最適。スネアに使う場合も多いです。

```
10 CLEAR200:CALL MUSIC(1,0,1):DEFSTRA,R,
N
20 A0="V15O3L16T110@33":R0="T110V12"
30 R1="T110B4M4B16B16B8M4"
40 N="M1000L16CCCCM2000CM1000CCC"
50 N1="T110S9"+N+N
60 R2="B4M8.B8B8B16M8M16M16"
70 N2=N+"M1000CCCCM2000CM1000CM2000CC"
80 A1="Q6C>C<<A>A<B->B-"
90 A="<F>F<D>D<D+>D+":A3=A+"R2{D+DC}8
100 A4="L8Q4CE-D<A-G>C<Q8{B>FED+A+AA-}4"
110 A5="Q4R16L8GE<BA-16":A2=A
120 '
130 SOUND7,49:SOUND6,8
140 PLAY #2,A0,R0,A0:PLAY#2,A0,R1,N1
150 PLAY #2,A0,R2,N2:PLAY#2,A1,R1,N1
160 PLAY #2,A1,R2,N2:PLAY#2,A2,R1,N1
170 PLAY #2,A3,R2,N2:PLAY#2,A4,R1,N1
180 PLAY #2,A5,R2,N2:GOTO140
```

じゃじゃからの脱出

⊙東京都・山科早英良の作品⊙

掲載経緯はさておき、BASICピクニックで鍛えた技を音楽に転用した好例。メロディはすべて乱数からできているのだが、乱数は初期化すると同じ系列になることを利用して曲らしき構成を作っている(行60)。ベースやドラムはかんたんになっているが、これをさらに複雑にし、なおかつリズムを保つとおもしろそうだ。ランダム関数を利用したジョン・ケージ(作曲に易を使った現代音楽の巨匠)のMSXバージョンである。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@62,@62,@16,@16,@33)
30 SCREEN1:KEYOFF:DEFINTA-N
40 T$="T80L16V12Q2":U$="T80L16V15Q4":PLA
Y#2,T$,T$,U$,U$,"T80L16V12O3","V15T80"
50 D$(0)="C16":D$(3)="HB!16"
60 P$="11126767111253540084000365631121O
0010000000672020":L=LEN(P$)
70 FORC=0TOL-1
80 R=RND(-VAL(MID$(P$,C+1,1)))
90 FORI=0TO7
100 A=RND(1)*7+65:B=RND(1)*7+65
110 N=RND(1)*4+3:M=RND(1)*5+3
120 C$=CHR$(A):P1$="O=N;"+C$:P2$="O=M;"+
CHR$(B)
130 PLAY#2,P1$,P2$,P1$,P2$,MID$(C$,IMOD3
+1),D$(IMOD3-(I=6)*3)
140 COLOR,R*11+5,AMOD15+1
150 NEXT:NEXT:GOTO70
```

テトリミックス

⊙東京都・藤崎朝也の作品⊙

©セガ

MSXでも大流行したパズルゲームのアーケードバージョンです。前作でプログラムの長いのを反省した、という藤崎クンは、この「テトリミックス」を1画面で投稿してくれました。さて、藤崎クンほか数名からCALL MUSIC文の()のなかで2以上の数字を指定する「音色合わせ」の方法が取り上げられていたので、これを紹介することにしよう。例えば

CALL MUSIC(0, 0, 3, 2)

CALL VOICE(@0, @1, @2, @3, @4) としておいて

PLAY#2, A$, B$

とすると、@0, @1, @2の3つの音色でA$を、@3, @4の2つの音色でB$を演奏し全部で5つのパートが演奏される。つまり、CALL MUSIC文で2以上の数字を指定しCALL VOICE文で順番に音色を指定することによって1つのMMLを音色を変えて複数のパートで演奏することができる。ただし、音色の指定は必ずCALL VOICE文で行うこと。MMLの中で音色を指定すると、複数のパートがすべて同じ音色になってしまう。

この方法は一長一短があって、(長所)MMLや文字列をパート分用意しなくてもすむ。パート

投稿大募集

FM音楽館では、MSX2+やFMパックのMSX－MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません(でも、できればオリジナル作品がいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM・MSX・FAN編集部 FM音楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。

が余ったとき、かんたんに異なる音色を合わせて新しい音色を作ることができる。
(短所)ボリューム、オクターブ等の設定が同じになる(音色しか変えられない)。

たしかに、覚えておいて損はしないテクニックです。試してみんしゃい。でも、私は曲のなかでバランスやオクターブをずらしたり、細かな調整をけっこうするのであまり使っていない。

```
10 CLEAR1000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,2,1):C
ALL BGM(1):CALL TRANSPOSE(-50):CALL PITC
H(434):CALL TEMPER(0):CALL VOICE(@16,@16
,@22,@33,@48,@14):DEFSTRA-Z:A="T13605L8V
13Q7":B="T13605L4V8Q7":C="T13604L8V12Q6"
:D="T13606L16V6Q1":E="T136V6@A10"
20 X="R8C>C>C<CR8R4>CR8<CR8>CR8R4<<":F=X
+X:G="R8E-FGR8B-R8A&AR8>CCR8<AR8G&GR8B-B
-R8GR8F&FR8E-G&GR8R4":Y=">GGR8A-A-R8AAR8
B-B-R8BB>CR8<<":H=Y+Y:I="R8CDE-R8GR8F&FR
8AAR8FR8E-&E-R8GGR8E-R8D&DR8CD&DR8R4":X=
">E-E-R8FFR8F+F+R8GGR8G+G+G+R8<":J=X+X
30 K="E-4.F8&FC&C8E-4.FCE-4.R1.":X="FFE-
DCR8R":Y="C4<B-AGR8R":L=Y+X+">"+Y+X+">":
M="<CR8RR8CR"+X+"RCR8R2"+X+">":Z="CCR8":
N=">"+Z+Z+Z+Z+"C"+Z+Z+Z+Z+Z+"C"+Z+"<"
40 O="R16A8AR4R2R2R4.AAR16A8AR1":P="R16A
8AR4R2R2R4.AAAA8AR1":X="B!H8H8M!H8H8":Q=
X+X+X+X+X+X+X+"B!H8H8M!H8M!H8":Y="B!H8H8
M!H8B!H8":R=Y+X+Y+Y+X+Y+Y+"B!H8H8M!H8M!H
8":PLAY#2,A,A,B,C,D,E
50 FORV%=0TO1:PLAY#2,F,W,W,L,O,Q:PLAY#2,
G,I,W,M,P,R:NEXT:PLAY#2,F,W,W,L,O,Q:PLAY
#2,H,J,K,N,P,R:PLAY#2,H,J,K,N,P,R:GOTO50
```

MAKING DREAM

⊙兵庫県・THE WALKSの作品⊙

常連化してきたTHE WALKSクンの作品は本人のオリジナル。テンポの快調なテクノポップです。まだ13歳だから、YMOとかはほとんどリアルタイムで体験していないハズなんだけど、どうしてこういうテクノな作風を身に付けたのだろうか。つぎの投稿のときに、どんな音楽が好きで、どうして曲作りを覚えたのか私に教えてちょーだい。

評価されたのは、音色の組み合わせやメロディの展開など、構成が適度に複雑にできているところと、和風なような中国風なような個性が光る、という点です。次作を待つ。

```
10 '─┬─┬─┬─ MAKING DREAM ─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─
20 '─┴─┴─┴─ THE WALKS ─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 PLAY#2,"@24T158L8Q8@V12704","@24T158L
8Q8@V12704","T158L8Q7@V118","@16T158L8Q5
@V10906","@16T158L8Q6@V8906","@33T158L8Q
7@V10003","T158V11@A15"
50 '──────── MELODY ────────────────────
60 A1$="F1F4ED":B1$="D1D4C<B>
70 A2$="@505D2>E<AG4FER8F4AG4
80 A3$="A4GFE4R8>DC<BAG4FEA
90 A4$="@6Q6A4R8DR8A4R8D>FF<E4DEE
100 A5$="<DEFER8DR8DR8DC2D>A
110 A6$=">D2C4.C<B4<AB>>C4<L16C>DC<AL8
120 A7$="@3606D2A4G+F+E4DEF+EG+4
130 A8$="A4.AG+F4<ABG2>C4
140 A9$="A4.A<DD>D4<G4F+2&F+4>
150 AA$="F2DCD4AGF+4EF4E
160 AB$="A2@4405R4L16FFFFL8EE4DE4DE@2404
Q8
170 B2$="@4804B2>>C<FE4DCR8D4FE4
180 B3$="F4EDC4R8BAGFE4DCF
190 B4$="Q6F4F>B<AF4F<B>>DD<C4<B>CC
200 B5$="<DEFER8DR8DR8DC2D>A
210 B6$="B2A4.AG4<FG>A4L16AAAFL8
220 B7$="@3605R1F4D2&D4
230 B8$="C2<AGA4>EDC4<B>C4<B>
240 B9$="E2@4805R4L16DDDDL8CC4<B>C4<B>C@
2404Q8
250 '──────── CHORD 1 ────────────────────
260 C1$="@2805DE>C4<DEA4FG>G4<FG>A4<
270 C2$="CC>F4<FEFEDEA4<G4>F4<
280 C3$="A4.A>D4DC<G4.GAAL16AGAGL8
290 C4$="@1405Q5D4D<AB>CADE1
300 C5$="D2D4.DDDDDF4GF
310 C6$="@904CCC+DR8CCC+<BA4>C4DDQ7
320 '──────── CHORD 2 ────────────────────
330 D1$="F4GDF4GDF4GDF4GD
340 D2$="AADDAADDAADDAADD
350 D3$="GGEEGGEEGGEEGGFF
360 D4$="AAAAGGGGFFFFEEDE
370 D5$="DD>D4<DC<A4>>DD<AGF4FG
380 D6$="D4<DD>CCDEF2CDD+E
390 D7$="F1F2F4FE
400 E1$="R16F4GDF4GDF4GDF4GD16
410 E2$="R16AADDAADDAADDAADD16
420 E3$="R16GGEEGGEEGGEEGGFF16
430 E4$="R16AAAAGGGGFFFFEEDE16
440 E5$="R16DD>D4<DC<A4>>DD<AGF4FG16
450 E6$="R16D4<DD>CCDEF2CDD+E16
460 E7$="R16F1F2F4FE
470 '──────── BASS ────────────────────
480 F1$="DD>D4<DD<A4>DDEDFGE>C<
490 F2$="GG>G4<GG<AA>GG>E4<FF<GG>
500 F3$="DDA4DDC4EEG4E4DD
510 F4$="DD>D4<C4<AA>GGF4EEDE
520 F5$="L4DDDDAAAA":F6$="FFFFCCDL8DE
530 F7$="L8AAD4AAD4GGE4GGE4
540 F8$="L4DDDDAAL8FED+D
550 '──────── DRUMS ────────────────────
560 G1$="H4H8H8C2CB4H8HB8CB4H8H16H16
570 G2$="CB4H8HB8CB4H8HB8CB4H8HB8CB4H8HB
8
580 G3$="C!H!M!8C!H!M!8C!H!M8C!H!M8C!HM8
C!HM8CHM8CHM8CH8CH8C4B8CH8B8CHB16M16
590 G4$="CB4H8HB8CB4H8HB8CB4H8HB8H16H16C
!SH8H16H16C!SM8
600 G5$="C2H4C4CH2SH2
610 G6$="C4C4H8H8C4CH2H8HS8CHS8C!M!S!16C
!M!S!16
620 G7$="C4C4H8H8M8H4H8HS8HS8C!H!S!16C!H
!S!16CHS16CHS16HS16HS16H16H16
630 '──────── PLAY ────────────────────
640 PLAY#2,"","","",D1$,E1$
650 PLAY#2,"","","",D1$,E1$,F1$
660 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,E1$,F2$
670 PLAY#2,"","","",D2$,E2$,F2$,G1$
680 FORI=0TO1:FORJ=0TO1
690 PLAY#2,A2$,B2$,C1$,D2$,E2$,F3$,G2$
700 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D3$,E3$,F3$,G2$
710 NEXT
720 PLAY#2,"","",C3$,D4$,E4$,F4$,G3$
730 FORJ=0TO1
740 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D2$,E2$,F2$,G2$
750 PLAY#2,A5$,B5$,C4$,D3$,E3$,F3$,G2$
760 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D2$,E2$,F2$,G2$
770 PLAY#2,A6$,B6$,C5$,D2$,E2$,F3$,G4$
780 NEXT
790 PLAY#2,A7$,"","",D5$,E5$,F5$,G5$
```

```
800 PLAY#2,A8$,"","",D5$,E5$,F6$,G5$
810 PLAY#2,A7$,"","",D6$,E6$,F5$,G5$
820 PLAY#2,A9$,B7$,"",D6$,E6$,F6$,G6$
830 NEXT
840 PLAY#2,AA$,B8$,C6$,"","",F5$,G5$
850 PLAY#2,AB$,B9$,C6$,"","",F7$,G5$
860 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,E1$,F1$,G5$
870 PLAY#2,A1$,B1$,C2$,D1$,E1$,F2$,G5$
880 PLAY#2,"","","",D7$,E7$,F8$,G7$
890 GOTO680
```

ビートルズ・コーナー

MARTHA MY DEAR

⊙大阪府・北尾信一の作品⊙

さて、このビートルズ・コーナーは好評で、早くもいろいろな作品がよせられています。マニアじゃないと知らないような曲をプログラムしてくるビートルズおたくらしき人物もちらほら見られて、いいぞ、いいぞ。「おもいっきり似ている」か「こんなアレンジもある」か、どちらかの方向で凝った作品を待つ。今回の北尾クンの作品は、選曲といいなかなか大人の味わいで、何回聴いても飽きが来ない良質の作品。歌ものはメロディを歌わせるのが難しいのですが、うまくクリアしています。

```
1 CLEAR 1000
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,2,1):POKE&HFA5C,
12
20 A$="@ 0L8O4GB-&B-16>C8.<G4B-16>C<GA8.
B-B-B-A>C4<B-4A2&AB-AGFR16F16R16F16R8B-B
-B-B-A-A-G16FE-<A-16>C16E-G16E-A-A-G16FE
-<A-16>C16E-G16E-B-B-A-16G16FD16FG16A-"
30 S$="@ 0L8O5GB-&B-16>C8.<G4B-16>C<GA8.
B-B-B-A>C4<B-4A2&AB-AGFR16F16R16F16R8B-B
-B-B-A-A-G16FE-<A-16>C16E-G16E-A-A-G16FE
-<A-16>C16E-G16E-B-B-A-16G16FD16FG16A-"
40 B$="@ 0L8O3E-B-E-B-E-B-E-B-DA<G>G<F>F
<ECDEFGA>CF2<B->B-<B->B-<A->A-<A->A-<B->
B-<B->B-<A->A-<A->A-<B->B-<B->B-<A->A-<A
->A-<B-B-&B-2&B-B-"
50 C$="V11@ 6L8O4GB-&B-16>C8.<G4B-16>C<G
A8.B-B-B-A>C4<B-4A2R8B-AGF4R4A-B-16>C8.<
B-4.R4GB-16>E-8.D4.R4<A-B-16>C8.<B-8&B-2
"
60 D$="V10@33L8O3E-R8<B-R8>E-R8<B-R8>DR8
GR8FR8ECDEFGA>CF4R4<B->FR8<B-A->E-R8<A-B
->FR8<B-A->E-R8<A-B->FR8<B-A->E-R8<A-B-1
"
70 E1$="@ 6L8O5C4DF4DR8C<B-4AG4.R4>CDFA1
6B-16A2&A4R8C4DR8G4L16FGR8GFGGGR16R4G8FG
R8GFGGGGA8AL8F8.D4.R4F16GD16&D2R4"
80 F1$="L8O4AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAGGGGGGGGGGGGGGGGAAAAAAAAL16GB->DF8D<
B-8>DF8DL8<B->D"
90 E$="@ 6L8O5C4DF4DR8C<B-4AG4.R4>CDFA16
B-16A2&A4R8C4DR8G4L16FGR8GFGGGR16R4G8FGR
8GFGGGGA8AL8F8.D4.R4F16GD16&D2R4<A-A"
100 F$="L8O4AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAGGGGGGGGGGGGGGGGAAAAAAAAL16GB->DF8D<
B-8>DF8DL8<A-A"
110 G$="L8O4FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFEEEEFFFFEEEEFFFFFFFFF1"
120 H$="L8O4CCCCCCCCDDDDDDDDCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCC+C+CCCCCCCCD1"
130 I$="L8O3DR8<AR8>DR8<AR8>GR8DR8GR8DR8
FR8CR8FR8CR8<F4.A4.>C4CR8<GR8>CR8<GR8>CR
8<GR8>CR8<AR8>D1<G1"
140 J$="O5FED16<AG16F8.D16&D4R4A-16A>F8.
ED16<AG16F8.D8.G4.R8AA16G>C16&C4R4R16D8.
F4DA4.F16GAF16GF16D8.R4F16GD16&D2R2R2"
150 K$="L8O4AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAL16GB->DF8D<B-8>DF8D
L8<B->D<GGGR8"
160 L$="L8O4FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF1E-E-E-R8"
170 M$="L8O4CCCCDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDCCCCCCCCD1<B-B-B-R8"
180 N$="L8O3DDDDGGGGGGGGDDDDGGGGGFEDCCCC
CCCCB-B-B-B-B-B-B-DR8DR8DR8DR8<G1O4E-<
B-E-R8"
190 O$="BH8H8SH8H8BH8H8SH8H8":R$=O$+O$+O
$+"H8H8"+O$+O$+O$+"BC4":O$=O$+O$+O$+O$+O
$+O$+O$+"BC1"
200 P$="BH8SH8BH8SH8BH8SH8BH8SH8":Q$="BC
1B8B8B8R8":P$=P$+P$+P$+P$+P$+P$+Q$
210 T$="T90":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$:PL
AY#2,A$,B$
220 PLAY#2,A$,B$,"",C$,D$
230 PLAY#2,F$,G$,H$,E$,I$,O$
240 PLAY#2,K$,L$,M$,J$,N$,P$
250 PLAY#2,A$,B$,S$,S$,D$,R$
260 PLAY#2,F1$,G$,H$,E1$,I$,O$
270 PLAY#2,"O4GGGR8","O4E-E-E-R8","O3B-B
-B-R8","","O4E-<B-E-R8","B8B8B8R8"
280 PLAY#2,A$,B$,"",C$,D$,R$
290 PLAY#2,"O4G1&G4","O4E-1&E-4","O3B-1&
B-4","","O4L4E-DC<B-E-4"
```

プログラム確認用データ(使い方は46ページ参照)

●MAKING DREAM

10>208	20>117	30>220	40> 89
50> 62	60>245	70>183	80> 47
90> 44	100> 12	110> 76	120>249
130> 19	140>110	150> 16	160>153
170>228	180>220	190>173	200> 17
210> 17	220> 60	230>180	240>255
250>163	260>160	270>221	280> 62
290>209	300> 59	310> 35	320>170
330> 0	340> 39	350> 40	360>244
370> 88	380>123	390> 46	400>222
410>137	420>222	430> 83	440>229
450>235	460>130	470> 13	480>174
490> 20	500> 94	510> 62	520> 42
530>214	540> 93	550> 32	560>130
570> 64	580> 37	590>189	600>109
610>174	620> 22	630> 21	640> 78
650>143	660>119	670> 67	680>182
690> 10	700> 37	710>143	720>179
730> 10	740> 46	750> 67	760> 46
770> 84	780>143	790>189	800>191
810>197	820> 42	830>143	840>208
850>216	860>194	870> 19	880>175
890>169			

●MARTHA MY DEAR

1>185	10> 62	20> 49	30>145
40> 42	50>232	60> 33	70>204
80>168	90>244	100> 50	110> 31
120> 57	130> 20	140> 4	150>116
160> 65	170>178	180> 55	190>222
200>196	210>120	220>192	230>193
240> 93	250> 72	260> 99	270>201
280>132	290> 95		

MARTHA MY DEAR(マーサ・マイ・ディア) Words & Music by John Lennon and Paul McCartney
©Copyright 1968 for the World by NORTHERN SONGS LTD., London, England
Rights for Japan controlled by Shinko Music Published Co., Ltd., Tokyo
Authorized for sale in Japan only

日本音楽著作権協会(出)許諾第8972847－901号

THE LINKS INFORMATION PAGE

リンクスの会員以外でも『ハパザード』が買える！

リンクスで無料で提供している『ハパザード』のソフトのI、II両方とおまけがパックで特別販売。

前回、前々回と紹介してきたリンクスのソフト『ハパザード』のI、IIの2作品と、おまけで『人生ゴロゴロ』というゲームを入れたソフトが、3月10日に発売になった（MSX2／2+・ディスク・2,980円）。

おまけの『人生〜』というゲームは、シミュレーションで、日本中を自分のネットワークでうめつくしてしまおう、というものだ。それには当然ジャマをするヤツがいるわけで、そいつらはハッカーと呼ばれている。なんだか、楽しそうな内容だね。

『ハパザードI』は島の洞窟に行ったまま帰らない父を探しにいく、という内容。スタイルはRPG。途中でアイテムをそろえつつ、魔法を使ってモンスターを倒し、迷路をウロウロして、父を探すわけだ。

全国のベスト電器でのみ販売。ソフトは無料でも電話代やアクセス料金を考えるとお得な2980円だ

一方『ハパザードII』は、舞台をがらりと変えて、宇宙。そしてスタイルもAVGだ。内容は、地球を侵略しようとするドロイド星人に立ち向かう勇気ある主人公をはじめとする地球防衛軍のお話。

全体的な印象はディスクステーションぽい。さて、このソフトが手に入るのは、全国の各ベスト電器のみ。ベスト電器の場所などの問い合わせは「バム／ネット・アンダーグラウンド」☎092-716-6980へ。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	イベント
4/9 16 23 30	●チャットイベント『おーい、バブルスくん』 チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。今回は進級進学シーズンというわけで、新人の参加歓迎。クイズは友だちといっしょに参加してもおもしろいね。9日「2時間耐久早おしクイズ大会」、16日「キミもきょうだけ有名人！ 有名人チャット、いくよ！」、23日「あなたの春をおしえて！」、30日「あの国へ行ってみたい！」
4/10 17 24 5/1	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット（自分専用のボード用便せん・通称OF）をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。使用するゲームはコナミの『ロードファイター』。これは1度ぐらい腕だめし！
4/11 18 25	●『激走ダービー』 競馬プログラムを使って、ネットワークギャンブル。キミのするどい第六感で大穴をねらおう。今回から得点加算制を導入。好評のネットワークダービーの4月の馬券発売日はこの日です。

こうやって新人の初メールを毎月紹介していると、毎月約10人はいるわけだから1年で……。うーんけっこうすごい人数になるな。

←20代なら若いと思うけど

FROM ID 6269318 ◆'90年02月 ◆ 12日20時
こんば゛んわ！！ はつめーるて゛ーす。
ぼ゛くのなまえは にらて゛す。
ダ゛ウンロート゛ば゛っかりやってます。ファンダ゛ムは いい！
あと た゛れかメールくだ゛さい。

←「にら」って本名かな？

FROM ID 6201743 ◆'90年02月
はし゛めましてメールくだ゛さい ◆ 14日20時
はし゛めましてローテ゛ィストのともやといいます。
M・FANはそうかんこ゛うから、かっています。
◆◆◆◆◆◆◆◆◆し゛こしょうかい◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
とし 15さい きしゅ HB-F1DJ
しゅみ アニメをみる，ほんをよむ，ケ゛ーム，そのた
すきなアニメ ほうえいちゅうのて゛は，ハ゜トレーカ゛ー，ク゛ランソ゛ート，ト゛ラコ゛ンホ゛ールZなと゛
すきなほん ロート゛スとうせんき，ハナ・ウ゛ァルカ゛ー，スタートレック，まんか゛て゛はらんま1／2，サイレントメビ゛ウス，ウイ゛ンアイス゛，やか゛みくんのかていのし゛し゛ょうくつき゛めへ゜ーシ゛へつつ゛く>N

←2ページに渡るメール！

FROM ID 6240733 ◆'90年02月
はし゛めまして！！！ ◆ 15日19時
はし゛めまして さとしといいます。はつメールということなのて゛ き、きんちょうしています。て゛もこのきんちょうかんか゛ さいしょはたいせつなんだ゛なぁと おもいます。また゛リンクスをはし゛めてはんつきくらいなのて゛ いろいろわからないところか゛あるのて゛た゛れかおしえてくだ゛さい。
け゛んさ゛い こうこう1年 8月26日うまれ
さとちゃんとて゛もよんて゛くだ゛さい
M-FANか゛んば゛れれれのれ！！
ID 6240733
BY さとし

←Mファンがんばる！

FROM ID 1013226 ◆'90年02月
はし゛めまして！！！・・・た゛す ◆ 17日17時
こんちわぁー！NOBUっていいます。よろしく！！
LINKSはし゛めてまた゛1しゅうかんたっていないという゛と゛゛しんし゛んて゛す。た゛れかメールくだ゛さい。そうそう、きのうマンボ゛ウなんぞ゛をやってたら、うらわざ゛はっけんした！なんと2めんのたてすくろーるで゛うえからしたへおりてくるしょうか゛いふ゛つとかへ゛のあいだ゛に、し゛きか゛はいれるので゛すくと゛こか゛うらわさ゛なのかさた゛かて゛はない。もってるひとは、せ゛ひおためしを！！M.FANのとくしゅうはおわってしまったか゛・・。ちなみにわたしはこうこう2ねんせいて゛す。 ID 1013226 By NOBU

←マンボウっておもしろい

FROM ID 6238810 ◆'90年02月
はし゛めましてYOSHIXて゛す！ ◆ 17日16時
と゛ーも！ YOSHIX(よしっくす)て゛す。
きのうLINKSをかったば゛かりて゛、これか゛はつメールなのだ゛ー。LINKSは おくか゛ふかいので゛、なれるまて゛し゛かんか゛かかりそうだ゛よん。わたしのなを きいたことか゛あるというかた。そう、わたしはファンダ゛ムに たまーに しゅつけ゛んするというフ゜ロク゛ラマーなので゛す。
というわけて゛して、た゛れかメールくだ゛さい。わたしのM.FANにけいさいされたケ゛ームの ひひょうで゛もかまいません。と゛ーぞ゛ よろしく！
YOSHIX 1990

←ファンダムではおなじみね

FROM ID 6201529 ◆'90年02月 ◆ 24日13時
わたしはまりも
はし゛めまして。ぼ゛くは『Dr.まりも』というものて゛す。 まあ、たんに『Dr.』とか『まりも』とかよんて゛くだ゛さっても けっこうて゛す。
なにをかくそう、ぼ゛くは きょうはし゛めてLINKSをつかったのだ゛！ このかんと゛う、きみにもわけてあけ゛たい。
・・・というわけて゛メールくだ゛さい。
まってます。

←「まりも」って女の子みたい

FROM ID 6702104 ◆'90年02月
[はし゛めまして！：ヒテ゛ぼ゛う] ◆ 26日00時
はし゛めまして、ヒテ゛ぼ゛うともうします。
3月ご゛うをみたら、GENさんか゛きていたし、12月ご゛うをみたらKENTSくんか゛きていたのて゛ぼ゛くもきてみようとおもいました。ところて゛みなさん、SL7BBにいちと゛て゛いいからきてみませんか？へ゛つにしつもんば゛かりのところし゛ゃないので゛、いちと゛なにかかきこんて゛くだ゛さい。おっと、これはKENTSくんか゛いうことかな？みなさん、M・FAN5月ご゛うくと゛うせだ゛から5月ご゛うにのせて)のUBALLはかならず゛あそび゛ましょう。つめこんて゛かいてしまいましたか゛、ルーラ！び゛ゅーん！ END〜まめ

←ルーラ！ びゅ〜ん！

FROM ID 6213565 ◆'90年02月
はし゛めまして！！ ◆ 25日12時
はし゛めまして はつメールて゛す
ぼ゛くのなまえは リュウ といいます
えーと としは13さいて゛ちゅう1て゛す
へんし゛は と゛ようとにちようしか へんし゛をかけませんか゛ メールをくだ゛さい
by リュウ

←りゅうくん、よろしく！

FROM ID 6029144 ◆'90年03月
はつメールて゛っせ ◆ 02日15時
こんにちわっ！！ぼ゛くはよねコ゛ンて゛す。やっとのことて゛リンクスをはし゛めることか゛て゛きました。ちょっとおかねか゛きになるけと゛まあいいや！！さっそくて゛すか゛みなさんぼ゛くにメールをくだ゛さい！！おねか゛いしますだ゛！！つき゛のようなひとはスカンケ゛イ！
1．ば゛すけっとぼ゛ーるか゛すきなひと
2．「すいこて゛ん」にハマっているひと
3．きんき，もしくは，ならのひと
4．ぼ゛くのようなアマチュアか゛いいんのひと
でんし゛ャヨロシク！！
by よねコ゛ン

←よねゴンくんは奈良の人？

FROM ID 6502892 ◆'90年03月
はし゛めてし゛ゃあああ！！ ◆ 04日17時
ハロー！！ぼ゛くSUPERここにおはし゛めてきたのだ゛よよよおおおん！！
いまし゛ゅけんシーズ゛ン、て゛もわたしはご゛うかくしてよろこんて゛います ひとときのやすらぎ゛ということだ゛もんね！！Mファンのおと゛くしゃて゛すよろしくね！^_^
し゛こしょうかい ちゅうか゛く3年せいのおとこだ゛！なまえはよ♥♥らひ♥♥き すんて゛るとこ おかやまけんおかやましおおふく <N

←今頃はぴかぴかの高校1年

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

新連載！

ゲーム制作講座

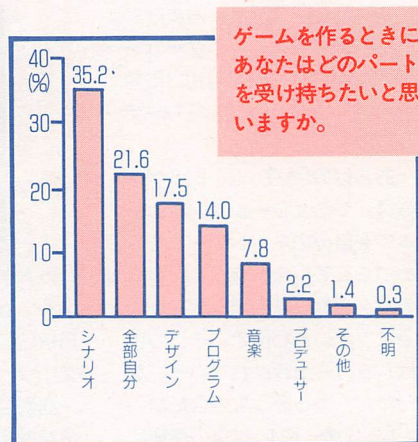
講師／飯島健男
第１回

約束の新連載が始まった。ゲームを作るために必要なノウハウをあらゆる方面から分析し、みなさんにお届けする、ありがたい新連載だ。と、いうような大義名分を掲げるつもりなのだが、はたして思うようにいくだろうか？　今から心配。

１本のゲームを　ささえる８本の柱

いやあー、新連載だ。何事も「新」っていう響きがいいよな。気分が洗われる。前回まで連載していた「スーパーデータ学」が、遠い昔のように思えるなあ。こんなんだったら、毎回新連載にしたいぐらいだ。でも、それだったら単発の企画と同じだ。とごちゃごちゃいってないで、さっそく始めるぞ。

このコーナーは、ゲーム制作の手順を一から教えようというもの。基本的には、ゲームデザイナー中心の話になるけどね。この連載に合わせてシナリオを書いていけば、いつの間にかシナリオができ上がっているという、魔法のような企画。シナリオさえ完成してしまえば、もうこっちのもの。それをもとに、友だちを集めて実際のゲームにするもよし、どっかのソフトハウスに持ちこんでゲーム化してもらうもよし、このコーナーに送ってゲームにしてもらうもよし、どういったってキミには明るい未来が開けるってもんだ。がんばるように。

ここまで読んで、「どうもむずかしそうだ」とか「ボクはコンピュータの知識があまりないからなあ」と思って尻ごみしているキミ、安心しなさい。プログラムのプの字も知らなくたってゲームデザイナーにはなれる。ゲームを遊ぶ程度のキー操作さえ知っていれば、何とかなるのだ。

ゲーム制作にたずさわる役割の構成一覧表

職種	柱	役割	内容
プロデューサー	第1の柱		一般的にとても偉い人。実態はただの小間使い。この職種ほどはっきりしていないものはなく、一見いてもいなくてもいい存在である。しかし、いるとこの上なく便利な存在。雑用から、スタッフのスケジュール管理まであらゆる方面にその能力を発揮する。実際、名前だけで何もしていないヤツもいれば、身を粉にして働きバチのように飛び回るヤツもいる。けっこうゲームの出来はこのプロデューサーに左右されることもあるのだ。
ゲームデザイナー	第2の柱	シナリオライター	プレイヤーの行動によって発生する分岐点をち密に計算し、それにあったストーリー展開を作成する人。もちろん、ゲームの核となるストーリーテラーとしての能力を重要視される。RPGやアドベンチャーゲームの制作ではとくに、中核となる職種だ。
	第3の柱	システムエンジニア	シナリオライターやプログラマーが兼任することが多い。ゲームのシステム部分全般を手がける。基本的にどんなタイプのゲームにおいても重要なポジションとなる。俗にいうゲームバランスのカギをにぎっている職種。マニアに走るヤツには向いていない。
プログラマー	第4の柱		ゲームデザイナーの作った企画書を、コンピュータ言語に直し、実際のゲームにしていく人。ユーザーのなかにはこのプログラマーがすべてのゲームを作っていると勘違いしている人もいるが、そうではない。実際は、人間とコンピュータの間に入れる通訳者。ただし、直訳をしているようでは有能とはいえない。MSXのゲームが初期のものよりよくなったのはこの人たちの技術の向上のため。やはり、この人の存在もゲームの出来を左右する。
グラフィックデザイナー	第5の柱	作画・キャラクタデザイン	基本的にコンピュータの知識がまったくなくてもできる。ただし、絵描きとしての能力は絶対条件。最近は、絵の出来いかんで善し悪しが決まる傾向もあるので、十分力を入れたいパート。その反面、力を入れ過ぎると絵だけのゲームになる恐れもあるので注意。
	第6の柱	グラフィックエディター	別名ドット絵師。こちらはキャラクターデザインほど絵描きとしての能力は重要視されない。それより大事なのは、コンピュータの知識。どんなに原画がよくても、コンピュータへの取りこみに失敗したら、見るも無残。縁の下の力持ち的存在なのだ。
サウンドデザイナー	第7の柱	作曲者	その名のとおりゲームの曲を作る人。ふつうの作曲と違い、コンピュータの制限がかなり厳しいため、なれないとつらい。たんなる作曲だけを考えていると、後のサウンドエンジニアの人がとてもたいへん。一般的な音楽知識とセンスは最低必要。
	第8の柱	サウンドエンジニア	本来、作曲者がこれを兼ねることが多いが、作曲者がコンピュータに関する知識をまったくもっていない場合にこのパートが必要になる。曲をコンピュータ用にアレンジしたり効果音を作ったりする。けっこういそうでいないのが、この人たち。大事にしよう。

私だって、プログラムを組めない。でも、何本もゲームを作っている。確かに、プログラマーにはなれないが、ほかの仕事は何とかやっていける。技術のたりない部分は、気迫でカバーだ。後は、やっていくうちに自然と覚えていく。何事も、まずやり始めなくちゃ、先には進まないからね。

そこで、左のグラフを見てほしい。これは、本誌2月号の「スーパーデータ学」で、ゲームを作るときにどのパートを受け持ちたいか？　というアンケートを取ったときのものだ。見てわかるように、シナリオを書くパートがダントツの1位。このシナリオを書くという仕事をするゲームデザイナーになりたいという人が非常に多いわけだ。

そこで、この企画を始めることにしたわけなのだが、ゲームデザイナーって何をするのか、ほんとうの仕事内容を知っている人って案外いないんじゃないかな。その名のとおり、ゲームのデザインをする人？　確かにそうなんだけど、じゃあ具体的にゲームをデザインするってどういうことかわかるかな？

ここでいちおうゲームにたずさわる人たちの役割を、分けてみた。それが、左にある一覧表だ。大きく分けたつもりだが、8つのパートも存在する。

ゲームデザイナーといっても、仕事の内容としては、ストーリー部分のシナリオを作る作業と、ゲーム中のシステムを作る作業の2つに分けられる。さらに詳しく話すと、シナリオといってもふつうの小説のように一本道ではなく、ゲームでは、いくつも分岐点がある。イベントAからBに進んでくれれば、シナリオライターの思惑どおりなのだが、AからCに進んだり、いきなりBに行ってしまったりすることもある。また、町の人々からもらう、本筋とは関係ない情報などのメッセージ。そういった付属的な部分までを考えなくてはならない。実際には、その付属的な部分を分業で書くというケースもある。また、単独のイベントなどが複数存在する場合、その部分をまるごと別の人が作ることもある。ゲームの規模や内容によって、何人ものゲームデザイナーが必要になることもあるわけだ。

システム部分にしたって、マップを作るのは、ゲームデザイナーの仕事か、グラフィックデザイナーの仕事か、かんたんに分けられないのが実情だ。いっしょに作るスタッフの能力や、ゲームの性質によって仕事の範囲は大きく変わってくる。ゲームを作るうえで、ほんとうに自分が受けもちたいと思うパートは見つかったかな？

そこで、実際に初めてゲームを作るというのだったら、作るまえに自分がどこまで、どんな仕事をするのかはっきりと分担を決めたほうがいい。これが、なれてくるとけっこういい加減になってしまう。責任の範囲を決めておかないと、わけがわからなくなってしまう。

ふつうソフトハウスでゲームを作る場合は、規模がメチャクチャでかいので、最初に決めたとおりに進むことなんかまずない。最初に立てた企画とでき上がったゲームが全然別のものになっていたこともけっこうあるのだ。でも、これはあんまりいい傾向とはいえない。やはり、最初に役割を決め、それにしたがって自分のパートを責任をもって終わらせるように心がけよう。プロの悪いところまで、まねする必要はないのだから。

もし、いっしょにゲームを作る仲間がいなくて、1人で作る場合は、どうすればいいのか。最初はどんなゲームでも、スタートはたった2〜3枚の企画書だ。いきなりファイル何冊ものシナリオを書いたって、実際にゲームを作るときにゲームにならないなんてことになったら、すべて書き直しの可能性だってあるのだ。だから、頭のなかを整理するうえでも、まず企画書を作ろう。その後で、その企画書をふくらませていくように書きくわえていけばいいのだ。このへんの作業は、十分1人でもできる。この後の作業は、自分の状況（絵が描けないとか、プログラムが組めないとか）や、やりたいパートによって変わってくる。何を作るにしろ、まだまだ先の話だから、あせることはない。ほんとうにゲームを作りたいなら、自分に何ができるか、自分は何がやりたいかを早く見つけることだ。遊びだったら、全部自分でやってもかまわないけど、プロをめざすのなら、あんまり欲ばらずに1つの道のプロフェッショナルをめざすほうがいい。

企画書の書き方や、その後の作業は追って説明する。楽しみに待っていてほしい。

次回の予告

さて、ゲームを制作するうえでの必要なパートはわかってもらえただろうか。今後は、ゲームデザイナーを中心に話をすすめていこうと思う。次回は、ゲームデザイナーになるための５つのチェックポイントだ。ゲームデザイナーに必要不可欠な５つの条件を調べてみよう。これさえ確実におさえておけば、キミだって未来のスターデザイナーになるのは夢ではない……はずだ。楽しみに待て!!

お便り質問募集

このコーナーでは、みんなからのお便りや質問を募集している。ゲームデザインに関する質問から、シナリオの書き方まで何でもこいだ。人生相談だってうけちゃおう。恋の悩みなんて私の専門分野だ。楽しい日常生活はおもしろいゲームを作るための第一ステップだからね。さて、あて先は〈〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係〉。

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

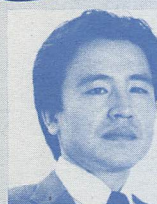
通信指導システム

驚異の㊙暗記テク、遂に公開!!
「高校受験コース」と「大学受験コース」

★英単語200個を1日で丸暗記！
★世界史年表（約300項目）を1日で！
★漢字や理数の公式などは通学途中！
★定期試験なら一夜づけで十分！

お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111 （受付：朝・9時30分〜 夜・8時（年中無休））

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

●監修
萩原雄二郎先生

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書
無料プレゼント中

右のとじ込みハガキを送るだけでOK！

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

先輩からの熱き体験メッセージ！

山田和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

難関、早稲田の壁を突破！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

高原有知
三愛高校
（豊沼中卒）

定期試験に大満足！

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、これだけはゼッタイ教えたくないよ。

山岡信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

牧野早江子
名古屋北高校
（名塚中卒）

やっぱり頼りになる暗記法！

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

314

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

切手は
いりません

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）　D298

無料進呈カード

スーパー暗記法案内書

1 大学受験コース
2 高校受験コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

きりとり線

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない
受験テクが、キミにも身につく!!

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ！

- 英単語200個をたった１日で暗記！
- 歴史の年表なら10分で30項目！
- 漢字や理数の公式なら通学途中！
- だから志望校に一発合格！

絶賛発売中

Record of Lodoss War

MSX2／MSX2+

VRAM 128K 4枚組

ジョイスティック・ジョイパッド対応

標準価格9,800円

ロードス島戦記 いろいろ

どれからでもお楽しみ下さい。すべて好評発売中。

音楽

CD・LP・TAPE
ビクター音楽産業

カセットブック

①「眩惑の魔石」
角川書店

②「宿命の魔術師」
角川書店

単行本

コンパニオン
角川書店

文庫本

小説①「灰色の魔女」
角川書店

小説②「炎の魔神」
角川書店

小説③「火竜山の魔竜」（上）
角川書店

RPGリプレイⅠ
角川書店

©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。　送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

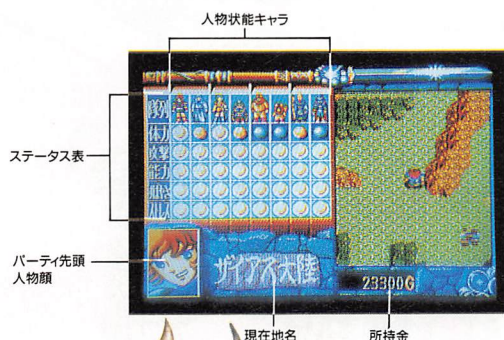
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

BURAI ブライ 上巻

天命、今、我に下れり。

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。

これを知れば、もっと楽しくなる、強くなる。

キャラクターの状態が玉の変化で常にわかるステータス表示

八玉の勇士たちの状態をいつも把握しておくことが勝負の鍵を握るだろう。そこでゲーム中では、各人が持つ玉の変化をステータス表示し、各人の状態が常に分かるようになっている。
ステータス表示内のパラメータ値は、100%から1%まで20%おきに5段階で表示され、玉の明るさや状態で、その人物の危険度を知らせる。
また人物状態キャラ表示では、毒にやられて顔が青くなったり、麻痺でしゃがんだり…と、こちらもチェックしておく必要がある。

なかなかあなどれないバリエーション豊富な敵キャラ

数万人が一気に現われたり、巧みな攻撃を仕掛けたり、合体・分裂したり…一筋縄ではいかない敵キャラがいっぱい。

敵と戦わなくても、移動中の訓練や読書でレベルアップできる行動コマンド

何もしない
攻撃力の訓練
能力値の訓練
器用さの訓練
忍耐力の訓練
まわりを調べる
本を読む

各キャラクターは、フィールドを移動中、右のコマンドを選ぶことにより、それぞれのコマンドの経験値を自動的にアップできる。忘れずにチェックしておきたい。

まずは知っておこう 八玉の勇士の個性的な特殊能力

八玉の勇士は、その生い立ちなどによって、さまざまな潜在的な特殊能力を秘めている。それらを時には使わないと窮地に陥ったりする。まずは彼らの能力をしっかりと把握しておきたい。

●それぞれのキャラクターは、すでに次のような能力を身につけています。

ハヤテ……乱打(攻)
左京……水剣(攻)、水だまし(攻)、水柱(防)
リリアン……針舞い(攻)、ロストニードル(攻)、ガッシュ(防)、シュラト(防)、ギムレ(回)、サナレータ(回)
クーク……蚕苦利の念(攻)、亜羅玉の念(攻)、陣強の念(回)
ゴンザ……岩石崩し(攻)
マイマイ……パンピー(攻)、ポポロン(攻)、シュッシュラ(回)
アレック……ザザーン(攻)、ドドーン(攻)、ババーン(攻)、アラヨット(攻)、ホナサイナーラ(防)、アットユーマ(移)
ロマール……タイフーン(攻)

※(攻)=攻撃系、(防)=防御系、(回)=回復系、(移)=移動系

また第2部の町の本屋で本を買って読むと、各勇士の使える特殊能力を増やすことができる。「知は力なり」なのだ。ただし誰がどの本を読むと効果が出るかは、君自身で考えてみよう。
【本のリスト】「男は闘いだ!」、「攻撃的水術指南」、「針の神秘」、「間接的念術考」、「老いた人の魔術」、「お便利魔法術」、「楽しい手品」…など全部で20冊

キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター

例えばクーク。さすが念術師一族だけあって、最初の"能力値"はたいしたことないが、鍛えるとグングン上昇させられる。かと言ってまだ幼いため、"体力"などはなかなか上げられない。各人の個性をきっちり見極めよう。

全滅直前でも体力回復でワン・モア・トライ

勇士にギブ・アップは似合わない。通常戦闘では、全滅直前に自動的に戦闘を離脱し、コマンドモードで体力回復すれば、もう一度戦える。

好評発売中

MSX2 MSX2+

3.5"-2DD(6枚組)
ジョイスティック,ジョイパッド対応
標準価格8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

資料請求
MF 5
NETWORK THE LINKS 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 〒604 日本テレネット株式会社

スーパーグラフィックツール
ダ・ビンチ MSX2版
(3.5インチ2D) 7,300円

好評発売中

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(各¥6,800)
PC-9800シリーズ(¥9,800)も好評発売中。

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

Ⓒ小学館 Ⓒ新企画社・HAL研究所 Ⓒヘッドギア・少年サンデー Ⓒ高橋留美子・キティ・フジテレビ

ダ・ビンチの特長 (MSX2)

●カラーは欲張り256色。サイズは256×212ドット。●メニューは、『ダ・ビンチ』伝統のアイコン方式。しかも、メニュー位置をダイナミックに移動可能。操作性もアップ。●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。●データのセーブは、手順、イメージ形式のほか、BASIC互換データや部分セーブもサポート。背景との合成もラクラク。●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

COMPILE

Role Play

魔導物語1-2-3』MAGICAL VOICE RP
1280キロバイト以上を使用したサン
セリフを生の声でしゃべる。
敵キャラクターが仕掛け
ング、そしてスピーディ
表現するために構築され
大なる舞台設定、想像を
魔法大戦シーン。
ン。緻密に設定され
ンを使った壮大で美し
ージなどによって表現する
つきやすく飽きのこない、しだいに奥深く
ンを駆使した華
光を初めとする才気のある者が『
めに今までと全く異なった製作アプローチを導入

魔導 1-2

▶STAFF = 猫庭王 米光（企画）／氷樹 むう（デザイン）

1990年初夏、

Disc station DX

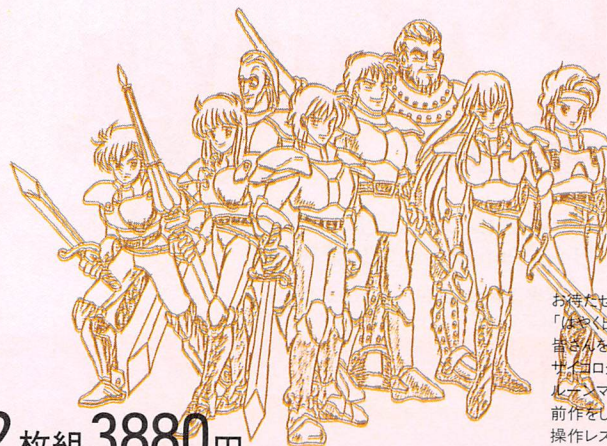
DISC STATION DELUXE
ディスクステーションデラックス

MSX2 MSX2+

2DD VRAM128K

4月20日㈮全国一斉発売! DISC 2枚組3880円

ルーンマスターII

時の狭間に眠る島よ…
黒き影の起こりし時、今再び立ち上がりて
おのが安らぎを求めよ
これ騎士たる者の定めなり
汝、これをなせ…

お待たせしました。
「はやく出せ!」と、読者の
皆さんをやきもきさせていた
サイコロクエスト・ルーンマスターが
ルーンマスターIIと題して、再び登場。
前作をしのぐストーリー構成と
操作レスポンスが、
君達の冒険心を掻き立てる。

ing Game

DISC4枚組

/たつき・けい（プログラム） MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM128K

堂々の新発売!

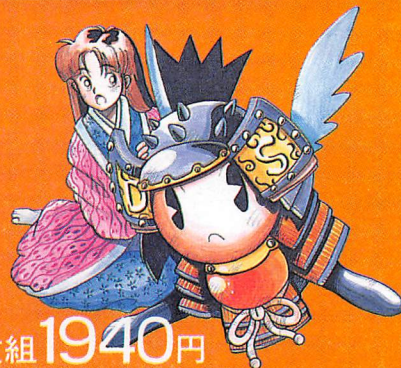
MSX 400 夢をのせて400万台。

■コナミ/クオース（遊べるバージョン）
■ウルフチーム/あーくしゅ（デモ）
■コンパイル/ブラスターバーン＃3（連載STG）
ルーンマスターII（デモ）
他、今回は遊べるバージョンが、楽し過ぎるぜ。

ディスクステーション

MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM128K

4月6日(金)絶賛発売中! 5月 MAY 号 DISC2枚組1940円

社員大大大募集!!

今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。プログラマーは、もちろんのこと、コンパイルの「のり」が解るサウンドや、今求められているイラストなんかが書けるデザイナー、会社運営は、まーかせて!の総務する人等。

増大するユーザーの要望に我こそは、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ!

詳しくは、右下の住所まで、お問い合わせ下さい。

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれません。

D.S.創刊準備号	980円
創刊号	1.980円
2号～4号	1.980円
5号～7号	1.940円
ニューD.S.1月号C.D.付	2.900円
2月号～4月号	1.940円
D.S.S.P. 春号	3.980円
初夏号	4.800円
夏休み号	3.880円
秋号	3.880円
クリスマス号	3.880円
アレスタ	6.800円
真・魔王ゴルベリアス	7.800円
アレスタ2	6.800円

DS＃0～6春号は、TAKERUでも買えます。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円（速達なら420円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165（ユーザーテレホン）

掲載ソフト33本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で33名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+　⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ　⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム　⑧マウス　⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ　⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング　③パソコン通信　④ワープロ　⑤CG　⑥ビデオ編集　⑦コンピュータミュージック　⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン　②セガマークIII系　③メガドライブ　④PCエンジン　⑤PC88系　⑥PC98系(PC-286も含む)　⑦FM7/77系　⑧X1系　⑨ゲームボーイ　⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍　②新10倍　③PAC　④FMパック　⑤どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。

●3月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	ページ
1	三国志II	6
2	SDスナッチャー	12
3	ブライ上巻	20
4	SDガンダム　ガチャポン戦士II	102
5	スーパー大戦略マップコレクション2	104
6	ルーンマスターII	105
7	ディオス	106
8	あぶないてんぐ伝説	107
9	ディスクステーション5月号	108
10	ピーチアップ3	109
11	ロードス島戦記	特別付録

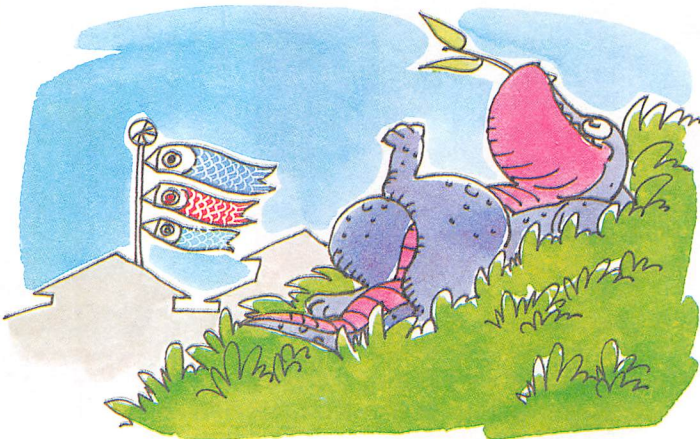
〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCOOP>三国志II
3	<FAN ATTACK>SDスナッチャー
4	<FAN ATTACK>ブライ上巻
5	BASICピクニック
6	FAN STRATEGY
7	MIDI
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>EDファンダム
10	<ファンダム>ファンダムパーラー
11	<ファンダム>AVフォーラム
12	FM音楽館
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	ゲーム制作講座
15	ゲーム十字軍
16	FFB
17	<FAN NEWS>SDガンダム　ガチャポン戦士II
18	<FAN NEWS>スーパー大戦略マップコレクション2
19	<FAN NEWS>ルーンマスターII
20	<FAN NEWS>ディオス
21	<FAN NEWS>あぶないてんぐ伝説
22	DMfan
23	ON SALE
24	COMING SOON
25	FAN CLIP
26	特別付録　ロードス島戦記攻略マニュアル上巻

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊎ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊎PCエンジン
19	メガドライブファン
20	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	あぶないてんぐ伝説
5	アルバトロスII
6	アレスタ2
7	アンデッドライン
8	イース
9	イースII
10	イースIII
11	維新の嵐
12	ウィザードリィII
13	A列車で行こう
14	F-1スピリット
15	F-1スピリット3Dスペシャル
16	SDスナッチャー
17	SDガンダム　ガチャポン戦士II
18	王家の谷・エルギーザの封印
19	帰ってきた探偵団X
20	カオスエンジェルズ
21	ガリウスの迷宮
22	ガンシップ
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派
24	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
25	銀河英雄伝説
26	クォース
27	グラディウス2
28	クリムゾン
29	クリムゾンII
30	激突ペナントレース2
31	ゴーファーの野望～エピソードII～
32	サーク
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THEプロ野球激突ペナントレース
38	シャロム
39	シュヴァルツシルト
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	ゼビウス～ファードラウト伝説～
45	ソリッドスネーク
46	ダンジョンハンター
47	ディオス
48	ディスクステーション各号
49	ディスクNG各号
50	電脳学園シナリオI
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンナイト
53	ドラゴンスピリット
54	ナビチューン
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	バルンバ
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ピンクソックス各号
62	ファイナルファンタジー
63	ファイアーホーク(テグザー2)
64	ブライ上巻
65	プロ野球ファミリースタジアム
66	ポッキー
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	夢幻戦士ヴァリスII
69	ラ・ヴァルー
70	ラスト・ハルマゲドン
71	ルーンマスターII
72	ルーンワース
73	レナム
74	ロードス島戦記
75	ロボクラッシュ

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

シリーズ感動の最終回!! の広告マンガ

佐藤 元
+テクノポリス編集部

やっとわかってもらえたパソコンゲーム誌

NOW PRINTING

5月号好評発売中!
特別定価650円
毎月8日発売
徳間書店

ファミリーコンピュータマガジンでは、一般からゲームアイデアを募集するファミマガディスク大賞を実施中！　大賞授賞作品は、ファミマガディスクとして商品化！　アイデアで勝負だ！

ファミマガディスク大賞応募要項

〔応募資格〕　年齢など、特に制限はありません。

〔対象とするゲーム〕　これも、特に制限はありませんが、ファミコンのディスクシステムとして制作できるものを対象とします。香港のように、地味だけれども奥の深いゲームアイデアを募集します。

〔応募媒体〕　特に限定しませんが、審査員が内容を理解しやすいような媒体でお願いします。レポート用紙に文章と図解を入れたものや、ファミリーベーシック、各種パソコンなどで作成したプログラムでの応募も受け付けています。ただし、直接プログラムを送ってきたからといって、紙資料での応募より有利になるとは限りません。

〔応募方法〕　ファミマガNo.7綴じ込みの応募用紙に、必要事項を記入して、作品と一緒にお送りください。詳しい応募方法は、ファミコンマガジンNo.7をお読みください。

〔賞金〕　ファミマガディスク大賞　若干名　賞金50万円と記念品
佳作　10名　賞金5万円と記念品

※大賞は、ファミマガディスクとして商品化できるものを前提として選出します。したがって、優秀な作品が多数応募された場合、大賞授賞作品が複数になることもあります。

※授賞作品の著作権は徳間書店インターメディア株式会社に帰属するものとし、製品化の際は販売数に応じたアイデア料が支払われます。

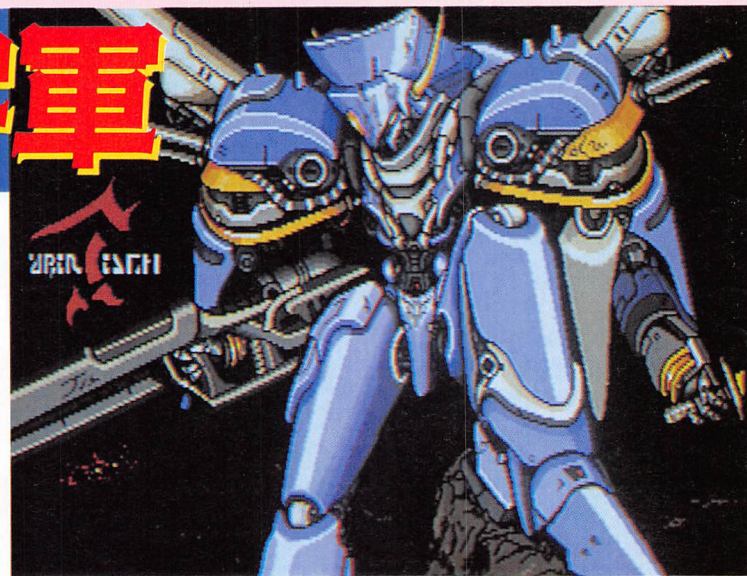
あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7T I Mファミマガ編集部
「ファミマガディスク大賞」係

キミがゲームデザイナー！

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミマガの
ディスクシリーズ登場
ファミマガDisk
第1弾
香港
HONG KONG
ホンコン
2980円(税別)
ディスクカード(片面)
書き換え開始4月6日
好評発売中
麻雀パイパズルゲーム
SCORE 0
TAKEUP 0
NEXT
TIME 00:01
HINT
BACK 10
5000個限定
通信販売もやってるよ!
近所でなかなか「香港」が手に入りにくいという場合には、通信販売がおすすめ。とにかく多くの人にこのゲームを楽しんでもらいたいという気持ちで通信販売しちゃいます。3100円を現金書留で送ってください。発送には2週間ぐらいかかりますが、限定の数を越えてしまった場合、買えないこともあるのでお早めに。
現金書留でのみ受け付け
送料、税込で
3100円
あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
「香港通販」係

新コーナー「BIT²C.G.講座」もはじまって内容充実の

ゲーム十字軍

今月のトビラ

3回目をむかえるBIT²のCG。こんなCGを描いてほしいという要望があったら十字軍のトビラアイデア係まで送ってください。さて、今月からCG講座を開設しました。このコーナーはBIT²のグラフィックデザイナーの方々（4人くらいいる）にCGの描き方を講釈していただこうというものです。今回は左のイラスト（広島県／MGZREED）を元にしてK氏に描いていただきました。93ページに描いていく経過などを詳しくレポートしていますので、これを読めばメカものの達人になれますよ。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

ディスクをこわした！ 友人から借りたサークをこわしてしまいました。どうしよう！ このような場合、ユーザーサポートは受けられるのでしょうか？ もちろん、本人には知られないようにして……。ところでサークのボスキャラは強いな、強すぎる！ (この辺でまた、心配ごとがむくむくと盛り上がってきた)ああ、それにしてもどうしよう。買うと高いし……。うーん、困った、困った。（徳島県／尾崎一城・18歳）☆誤ってディスクをこわしてしまった場合には有償でディスクを取りかえてもらえます。ただし、買った本人でないとダメなので、友達にはバレてしまいますけど。

ゲームのぞき穴

■あ～くしゅ

このゲームは、音楽もパロディなんだよね～

さーて、みんなよってらっしゃい！ 見てらっしゃい！ あーくしゅのミュージックモードだよっ！

やり方は、タイトル画面が出たらすかさず〔ESC〕を押すだけっ！ ほらほら、マニュアルで出会ったお姉さんが出てきて、過去のウルフチームのゲームミュージックを、『あ～くしゅ』らしくアレンジしてあるすちゃらかな音楽（そんなことないって！）が楽しめるようになるぞ！

（愛知県／木下雄二・？歳）

☆はいよ、テレカ1枚。

マニュアルに出ていたお姉さん♡

■レナム

こいつぁ～またまたミュージックモードだよ

こちらも、まいどおなじみのミュージックモードの紹介だ！ 本当にミュージックモードのあるソフトって多いんだねぇ。MIDIが出たらどうなるんでしょ？ さてさて、技のかけ方はというと、データディスクCを入れて立ちあげてしまうという、奇想天外な大技だぁ（そんな大げさなものでは、決してないと思う）。これで、レナムの音楽が好きなときに聴けるようになったわけだね！

（愛知県／坪内伸次・？歳）

☆なかなかグッドな音楽だよ！

タイトルを拝みつつ、聴きましょう！

■ドラゴンナイト

いきなしエンディング ビシバシエンディング

「もうやってらんね～」と、このゲームを投げてしまったけど、それでもエンディングだけは見たい！ なんていう、とってもナイスな性格の人は、〔F1〕＋〔CTRL〕＋〔SELECT〕の3つのキーを押しながら立ちあげてみよう。

いきなりエンディングがはじまってしまうのだ。もちろん、何が何だかわからないの。

（北海道／和泉忠行・？歳）

☆でも、今月のドラゴンナイトのマップを使って自力で解くほうが、感動は2倍だぞ！ と、マップ制作した担当者は思う。

エンディングよりワンカット

経験値をラクして稼ぐ方法、教えてあげる♡

ドラゴンナイトって後半は、なかなかレベルアップしないんだよね。そこで、塔の5階にある「ポペポの館」に行ってみよう。なかから店員が出てきて門前払いしてくれるんだ。しかも、衛兵のモンスターを6匹もつけてくれるという大サービスぶり。あとは、このモンスターを倒して、店のなかに入らずに外に出る。そしてまた入るということをくりかえせば、経験値がたまるよ！ この技は同じ階の「おげまん」でも使えるよ。

（埼玉県／鹿嶋真一・17歳）

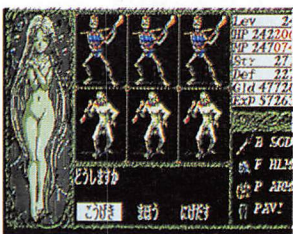
キャバクラ「おげまん」の店員

いっぱい出てくるモンスター

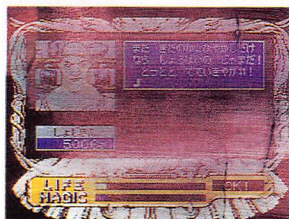
今月のプレゼント

今月のゲームはドラゴンナイトのマップを送ってくれたMagrin。テレカは木下雄二、坪内伸次、和泉忠行、鹿嶋真一、木村大輔、真弓靖弘、佐々木雄一、じょおじ、の以上8名。また、トビラアイデアのMGZREEDにはCGのデータディスクと写真をプレゼント。

ルーンワース

人をバカにしてはいけないということなのだ

よろず屋に入ってなにもせずに3回連続出入りしてください。いきなり追い出されます。

（東京都／木村大輔・?歳）

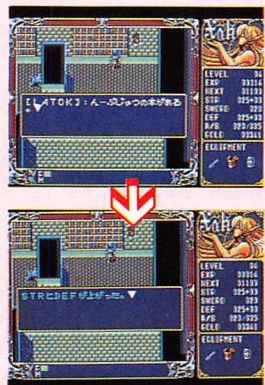
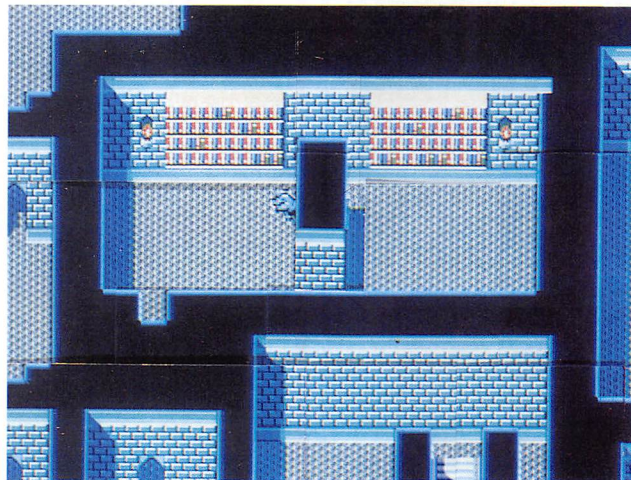
☆1回追い出されると町を出て再び帰って来ないとおっさんに相手にしてもらえないのだ……。ハゲのおっさんは気が短いのだな。短気は損気。血圧あがっちゃうぜい。ははは……ちょっとした、あそびのつもりだったの。

↑必要ないときは道草しないにかぎる。こまっちゃうよなあ、これじゃあ

サーク

頭の良くなる本があるというおいしい話だぞ

モルムの砦の3階に本棚のある小部屋がありますよね。この本棚に秘密の書物が隠されています（略して秘書）。右の大きな画面でいうと、上のほうに2つ本棚があるでしょ。右側の本棚のこれまた右端に武術の本があります！　この本を読むとSTRとDEFが3ずつあがるのです。

（三重県・真弓靖弘／15歳）

☆しかし、この小部屋を守っているモンスターが意外と強い。レベル5くらいないと不安だと思うよ。

↑モルムの砦は3階建てで複雑な構造なのだ

↑本棚の本を読むとSTRとDEFがあがるのだ

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

新機能　エッチゲームをしているとき、親に入ってこられてあせったことは誰にでもあるはずです(?_-)。そこで、ゲーム中に〔ESC〕を押すとシューティングゲームの画面が出てくるような機能がほしいです。（京都府／「親が怖にるる・14歳）☆むかし、PC-88でスペースキーをたたくと、エッチなグラフィックが教育用ソフトの画面に切りかわるというものがありましたけど、そんなものを本気で使っていたヤツなんかいませんでした。「親が怖いようなヤツにエッチゲームをやる資格はない！」とコンピュータに詳しい、元副編少年Sもいっています。

マスター・オブ・モンスターズ

とっても強力な隠れマスターを見つけたのだ

マスターの選択の画面のとき、〔CTRL〕〔SHIFT〕〔CAP〕〔GRAPH〕〔かな〕〔SELECT〕を同時に押します。すると、サモナーのつぎから順にマスターズ、ジャイアンツ、ドラゴンズ、テントチト、ダークホース、トリ・トリ・トリ、ウミノシンピと8人もの隠れマスターが出てくるのです。

（愛知県／大久保孝一・?歳）

☆どこかで、見た技だなぁ。

↑マスターの名前に注目ね

↑MDドラゴンの能力に注目ね

ファミリースタジアム

いきなり出てくる謎のペナントレース結果技

一種のバグり技です。まず、ペナントレースを選んでコンティニューをして、パスワードを適当に入力します。すると、パスワードが違うと表示されるので、〔ESC〕を押してタイトル画面に戻します。それからペナントレースをもう一度選んでコンティニューします。すると謎のペナントレースの途中結果がでてきます。

（東京都／松本光司・13歳）

↑適当にパスワードを入力する

PENNANT RACE

	TEAM	CONTROL		かち	まけ
6	G	YOU	COM	125	166
3	G	YOU	COM	194	97
1	G	YOU	COM	252	39
5	A	YOU	COM	191	100
4	N	YOU	COM	192	99
2	Bu	YOU	COM	196	95
			のこり	35／	15

PASS WORD

↑試合数とか勝利数がメチャメチャだ

つぎはD．C．コネクションの通り抜けできます ➡

ザ・ほめごろし　いや〜、ガンシップ。敵にローターを攻撃されると、すぐに飛べなくなってしまう。あれは人生の厳しさを物語っているんだな。ありがたや、ありがたや、ありがたや。ちょっと、高く飛んだだけですぐ敵に見つかって、めった打ちにされるのも社会のなかの一員としての厳しさを物語っているんだな。なんにしてもこんな教育的なソフトはない。本当にありがたや、ありがたや……。（岐阜県／後藤繁・17歳）☆フライトシミュレーターというものの本質を理解していないと、陥りやすいワナだね。その気になってプレイしてみれば、楽しいゲームだと思うけどなぁ。

■アークスII

これは天の恵み、薬草をいくつでも取れる！

デュ・クーロス王国に着くまえに、謎の島へと漂着する。その島の洞窟に潜入し奥のほうへ進むと「天井が崩れそうだ」という地点がある。そこでさらに左のほうの道を奥に進み、画面が切り換わったら最初の分かれ道を右に行く。するとそこには薬草があり、いくつでも取ることができるんだ。

（福島県／佐々木雄一・14才）

⬆このメッセージのところを左につき進むんだ

⬆取ったらいったん離れて、また取ろう

最後の大ボス、ウォーレンのやっつけ方だ！

ウォーレンをなかなか倒せないで困っている人に耳よりの情報だ。こいつを倒すにはふつうの攻撃ではダメ。フィンという魔法を使わないと倒せない。しかしこのフィンという魔法はWPがやたらとかかる。だからピクト以外の仲間はただひたすらピクトを励まそう。そしてWPをため、フィンを唱える。これで憎きウォーレンを倒せるぞ。

（茨城県／天下一匹男・21才）

⬆とにかく励まそう。この間、ウォーレンのハンパじゃない攻撃をしのがないと……

⬆フィンの魔法は最後の戦いのときだけ登場する

あたりまえだが、これも一種のパーティ変更

最大3人パーティのアークスII。仲間がピクトのほか2人いると、もう仲間は加えられないし、仲間の変更もできない。しかし、仲間をいったん外(はず)してからなら仲間を加えられる。では、どうやったら仲間を外せるかというと、エルフの森へ行こう。森に入ろうとすると、スー以外の仲間はいなくなるんだ。これで仲間を外して、一緒に連れて行きたい仲間を呼べばいいぞ。

（岩手県／おはぐれ様・21才）

☆各キャラの居場所は3月号12ページからの特集記事を参考に。

⬆仲間が2人いると新しい仲間は加えられない。エルフの森へ行って、仲間を外そう

⬆仲間を外したら、加えたい仲間を呼んでパーティを組もう。一種のパーティ変更だ

通り抜けできます

ムズいと世間で評判のこのゲーム、あまりの質問手紙の多さのプレシャーにたまりかね、ついに通り抜けできますに登場だ。解けずに悲しみのあまり枕を涙でぬらしてしまった読者のみんなも笑顔でにこにこなんだな。

さて、どんな捜査においても1つの鉄則がある。それは、行ける場所には何回も足を運ぶということだ。捜査に近道はない。はじめて行ったときには何も語ってくれなかった人たちも2回目には重い口を開いてくれる。

新しい情報を耳にしたら、それをとことんまで追求すること。それが、新しい人物の登場、証拠品の発見、新しい展開へと導いてくれる。J．B．が泊まっているホテルでの行動1つもおろそかにしてはいけない。バーで思いもよらない人が待っていることもあるし、電話がかかってくることもある。捜査が行きづまったらホテルに戻ってみるのもいいだろう。

注意しておきたいのだが、このゲームはチャート順だけに行動しても早解きはできないし、かならずしもこの順番どおりにイベントが起こるとは限らない。非常に深みのあるシナリオなので、解くのに何通りものルートもあるのだ。しっかりと悩んでエドワード署長殺しの真犯人を見つけだそう。

スタート

- **ホテルのバー**　リンディー・リーフィールドと会う
- **スターダスト**　ジョン・ハミルトンと再会
- **ウエスト・ポトマック公園**　ネルソン・メルビルから勤め先のDCタクシーの場所を教えてもらう
- **ポリスボックス**　ロン・クレーマーと会う
- **ホテル**　知らない男から電話を受ける

⬆ジョン、ネルソン、ロンの3人が協力者になったあとでかかってくるのだ

- **ユニオン駅**　注射器を見つける
- **ホテルのバー**　リンディーから写真をもらう
- **ポリスボックス**　ロンから半分にさかれた1ドル札をもらう
- **キャロメット・アレイ**　ジェシカ・エリオットの妹レイチェル・エリオットからライターをもらう

⬆ジェシカとフレドリックの関係を聞いてまわると登場する

- **バーバー・ルーズベルト**　ウォルターを殺害したピストルを見つけ、グラハム・ヤングが自首する

⬆ピストルを見つけたら、ロンに見せに行くといい

D.C.コネクション

ホテルのバー
ジェシカ・エリオットと話す

ホテル
「ケネディの墓の前に来い」と呼び出しの電話を受ける

ケネディの墓
目のまえでジョージ・ヘンダーソンが殺される

寸分の狂いもなくみごとに頭部に命中。プロのしわざだ

ヘンダーソンのオフィス
アドレス帳を見つける

アドレス帳にはいろんな場所の電話番号が書いてあるのだ

グロリアの家
カタログ雑誌を見つける

ミス・モンロー
半分にさかれた1ドル札を見つける

フローレンスのアパート
コインの包みに入った麻薬を見つける

コインの包みはある人物の経営するホテルで使われているものだ

DCタクシー
ネルソンからフローレンスとマックス・ブレスマンの尾行結果を聞く

ネルソンの尾行の情報は重要だ。しっかりと聞こう

ATアダムス
「誘惑の肖像」をもらう

ここには思いもよらぬ人物が出入りしている

ウォーターゲートホテル
リンディーからワシントンポストの電話番号を聞く

ワシントンプレス
アラン・ヘイウッドからベトナム戦争のスナップ写真をもらう

写真の3人の男。ここからこの事件が生まれたのだ……

ポリスボックス
M・ムラディのアパートの場所を聞く

グロリアの家
ドリー・エドワーズが告白

ウールリッチ弁護士事務所
アトランティック事件の書類をもらう

ミス・モンロー
ジャック・ジョンソンが告白

グロリアの家
グロリア・フォレストが告白

議員会館
ダリル・ウィルコックスが告白

フローレンスのアパート
フローレンス・ヤングが告白

ジョンとノーマの家
ノーマ・ブラッドリーが告白

ホテル
ロン・クレーマーに電話してネルソン・メルビルが殺されたことを知る

ムアディのアパート
ピストルを見つける

怪しい怪しいと思っていたらやっぱりそうだった

モーラーズストア
秘密書類を発見する

エドワード署長が持っていた書類がこんなところにあるとは

ホテル
リバティタウンへ電話する

シュルッツ事務所
アルフレッド・シュルッツが告白

エドワード、ヘンダーソン、シュルッツ。彼らを結びつけるのは何か？

ムアディのアパート
ムアディがネルソン殺しを認める

モーラーズショップ
ドナルド・モーラーが告白

FBI
マックス・ブレスマンがジョージ・ヘンダーソン殺しを自供する

エンディング

哀しみが身をつらぬく……

ピストルが過去を撃ち砕いた……

文：中野カンフー
ANAKO & NUKEKO

親方のスシはやわらかすぎず、固すぎず
ぺかーっ
ネタも最高
はっきりいって天下一です!
でも私は食べません
次はヒラメだぞ!
じゃぶじゃぶ

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

不幸の手紙　これは、不幸の手紙です。私にMSX2+を送るか、ソフトを2本(クォース)送りなさい。さもないと、あなたたちMSX・FAN編集部にいる人々は全員不幸になります。この手紙が届いてから10日以内に送りなさい。あて先は　静岡県浜松市××町××ー×　渥美茂和まで　追伸　あなたたちもお元気でいたいでしょう、さすれば送れ。☆この手紙がきてから、10日の間にMファンではいろいろなことがありましたけど、幸い元気でやっております。で、懸案のゲーム2本ですが、誠に残念ながら当分の間お送りすることは控えさせていただきます。

つぎは詰めクォース ➡

『クォース』を持ってなくても遊べるぞっ!

詰めクォース

コナミのシューティングパズル『クォース』を、詰め将棋風のクイズにしてみました。どうかな?

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

カンコーラの正しい飲み方 ①カンのコカコーラ(350ml)を買う。②そのコーラをめいいっぱい振る。③冷蔵庫などで凍らせる。④振ってみて、液体が少し残っているくらいで取り出す。⑤カン切りなどで、小さい穴を1つ開ける(2つだとおもしろくない)。⑥すると! コーラのあわがどんどん出る。止めたいときは穴を広げる。(山形県/ものファン太郎・13歳)☆①②は同じ、③カンのリップの中央に小さな穴を開ける。④指で穴をふさいで待つ。⑤口を大きく開けて待機する。⑥指を放すと、勢いよくコーラが飛び出す。⑦空気と混じりあって、コーラの味がまろやかになる。

詰めクォースの遊び方

詰めクォースとは……出題されたブロックのかたまりを、いくつのブロックで消すことができるか(もちろん、いちばん少ない手数で)ということを、一定の時間の中で考えるという「MSX・FAN発売3周年おめでたいパズル」だ!

さて、ルールのほうは、本家本元の『クォース』と同じ(右のカコミ記事を参考にしてね)だ。とにかくいちばん少ない手数で制限時間内にすべてのブロックを消せばいいのだからなにも一度に全部を消さなくてもいいんだよね。あれ? ちょっとヒント になっちゃったかな?

好きな機種を選んでクイズスタート

基本ルール

単品の場合

これが、基本の単品ブロック。この場合は、4つのブロックを詰めればクリアすることができるということだ。ようするに外壁が四角くなればいいのだ。

複合の場合

複合ブロックの場合でも同じように、外壁が四角くなればまとめてクリアすることができる。ということは、この場合は①のブロックを詰めこめばOK

①

パッ!

灰色ブロックの場合

灰色のブロックがある場合は、そのブロックを消してしまえば残りのブロックもすべて消えてしまうという「一発逆転、明日はホームランだ」ブロックだ。

さあ!何手で解けるかな?(正解は94ページ)

第 1 問

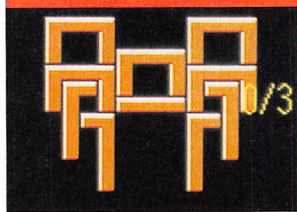
制限時間30秒

まずは小手調べ、こんなのは寝ててもできるぜ!(できるか)

第 2 問

制限時間30秒

おっと、いきなり灰色のブロックだぁ! なん手でできるかなぁ?

第 3 問

制限時間60秒

デカイからってべつに難しくないぞ! よーく考えてみよう!

第 4 問

制限時間60秒

ちょっとだけ難しくなってきたかな? でもまだ初級問題だね

第 5 問

制限時間60秒

灰色ブロック第2弾! 今度はほんの少し難しくなったかな?

第 6 問

制限時間90秒

これは、いがいと難しいんじゃないかな? 制限時間は、90秒だよ!

第 7 問

制限時間90秒

一見、かんたんそうに見えるこの問題、じつは……やってみればわかるのだ

第 8 問

制限時間150秒

最後の問題ぐらいは、ちょっと難しくしておかなくちゃね!

BIT²(ビッツー) C.G.(コンピュータグラフィックス) 講座

(中指を立てて)ふぁっきんゆー、オレがファンキーKだ。行数がないからいきなりいくぞ。ロボットものは顔が命だ。だから、顔がかっこよく見えるような構図を考えることが大事だぞ。しろーとは最初から全身を描いたりせずに、バストアップから地道に行くことだ。描きたいロボットの3面図を作って設計からやっていくのも1つの手だな。とにかく、自分が気に入るまで何回も描き直す。ときには、最初から描き直すくらいの勇気が必要だぞ。CGはすぴりっつで描くんだ、ぐれいとだぜ。

ACT1「かっこいいメカものを描く」

Q テレビなんかでアニメを見るとロボットが縦横無尽(じゅうおうむじん)に飛び回っていますが、あんな動きをボクんちのMSXでもやってみたいです。どうやったらできるのでしょうか? 目パチとか口パクとかでないやつで、ラクなのがいいです。

(東京都/小暮正春・14歳)

A のーふゅーちゃあ! ラクなのとはなめてんのかこのピー(禁)。テレビアニメでもCGでも、アニメさせたいならたくさんの絵が必要。コピーして修正なんてことをやってたら動きがぎこちなくなってしまう。オレでも銃を持ち上げるだけで5時間はかかるのに……。

⬆まず、マウスを使ってラフな線を描きながら必要なアウトラインを見つける。この場合は顔がかっこよく見えるように構図を決める

⬆顔を塗ってみる。全体のポーズに無理がないかどうか、顔が大きすぎないかどうかチェックする。光線の位置を決め、影をつける

⬆顔を中心に描きこみ、全身に着色をはじめる。CGは同系色が少ないので、平面に見えてしまう。同系色を使わず、メリハリをつける

⬆ポーズに無理があることに気づき、右足を修正する。ロボットの場合はこのくらいの無理はごまかせるのだが、プロの意地で修正

⬆右足を修正したぶん、ほかの部分(胴体など)も修正し、マーキングなどを加えて質感をだす。ところどころ黒を使ってしめる

歌を詠む会

今月のテーマは光栄です。みなそれぞれ光栄にはいろんな想いがあるようでして……。安井章員は光栄に好意的です。光栄のゲームがおもしろくてたまらないという姿が印象的です。

和歌を募集していちばん多かったのが光栄のゲームは高いという和歌です。ただ、つまらないという和歌は1つも送られてこなかったので、みんなゲームの質には満足しているようです。問題は値段が高いかどうかみたいです。

美容室アトブは解説まで送ってきてくれました。それによると、正月にHBP−F1C、MSX−JEなどを買ってお年玉を使い果たしたあと、三国志IIのウワサを聞いたが、どうせすぐには発売されないだろうと高をくくっていたのだが、Mファンの130ページを読んで「がーん」と思ったそうです。やーい悔しいだろ。

光栄の
シミュレーションは
おもしろい
信長テムジン
梁山泊
安井章員

光栄の
ゲームはとっても
おもしろい
だけど少し
高いんじゃない
プーヤン

こんなにも
早くでるとは
思わない
金がないのに
三国志Ⅱよ
美容室アトブ

●投稿を待つ!

7月号は「ば」ですが、そんなわけにもいかないので「は」「ぱ」などではじまる和歌(五七五七七)もいいです。和歌は詠まれると5点ずつ加算され、20点でテレカ、50点でゲームソフトと交換です。

⬅じょおじ。ロボットから連想する和歌を募集

番外 歌を詠む会

公園が
攻めて来たらば
お笑いだ
1月号P(ぴい)
126(ひゃくにじゅうろく)
宇治吉麿

⬆誤植を和歌にしてきた宇治吉麿。写真入りだった

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGのアイデア募集中(イラストつきだとなお結構)。ただし、オリジナルに限る。②ゲームのぞき穴→ウル技のコーナー。発売されたばかりのゲームなら採用される確率が高い。③通り抜けできます→考えても終わらないゲームをチャートで攻略。チャートしてほしいゲーム名とその理由を明記して十字軍へ。④歌を詠む会→イラストの端に書いてある文字ではじまる和歌を募集中。6月号は「え」ではじまる和歌。力作を期待する。⑤イラストのコーナー→MSXに関することでも、関係なくても自分の描きたいものを好きなように描いてほしい。CG(ディスク)の投稿も可。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。ゲームに対する文句でもいいし身のまわりで起こったおもしろいことでもいい。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。そのほかにも、C.G.講座で取りあげてほしいテーマとか、十字軍やMファンに対する要求なども聞きたいな。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。よろしく。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

誰でも驚かせてしまう方法(その2) まずは「こわい話を教えてやるよ」と誘う。相手がのってきたら「あるところに、1人の女の子がいました。その子は生まれてすぐにイスにくくりつけられたまま、密室に閉じこめられていました。その女の子には母親が毎日差し入れをするだけでした」ここで、間をあけます。「そして、その10年後の夜のことです。女の子が父のところにきました。そして……」ここで、ゴクリとつばを飲むくらいの効果がほしいところです。大声で「うらんでやる(呪ってやるでもいいと思う)」といったあと、何もなかったように……。「といったあと、すっと消えました」といいます。(山形県/ものファン太郎・13歳)

つぎはドラゴンナイトのマップコレクション

十字軍マップコレクション

ドラゴンナイト

塔には捕らわれた女の子がいっぱい♡　さあ、マップを片手に女の子たちを助けに行こうではないか

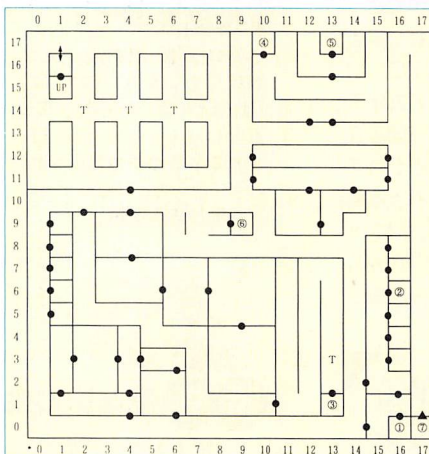
迷ったときのマップのみ

今月の十字軍マップコレクションは、いま人気急上昇の『ドラゴンナイト』だ。

女神の塔に捕らわれている女の子たちを救い出し、悪のドラゴンナイト一族をぶっとばすというストーリーってことは先月書いた気がするが、まあいいや。

それにしても最近の桃色ソフトってかなりデキがよくなったよね。特にこのゲームは、結構ゲームバランスもイイし、女の子のグラフィックもキレイだから、人気があるのもよくわかるね。それから、マップを送ってきてくれた(兵庫県／Magrin・15歳)には、ゲームを進呈／

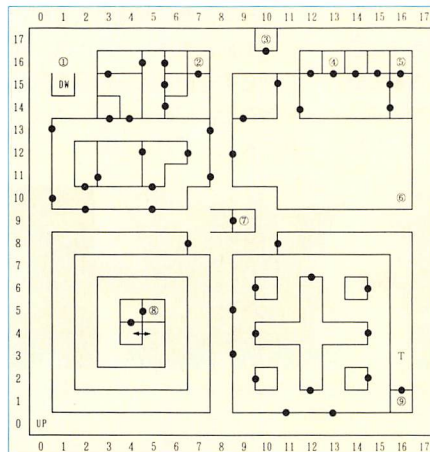
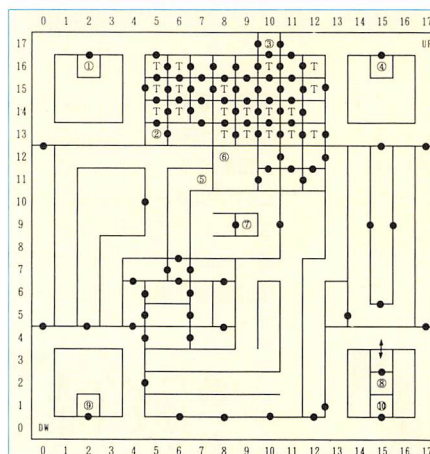
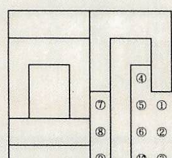
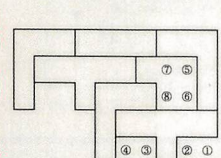
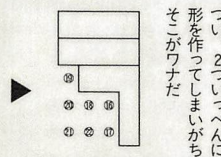
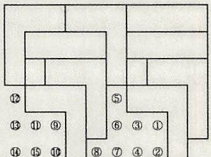
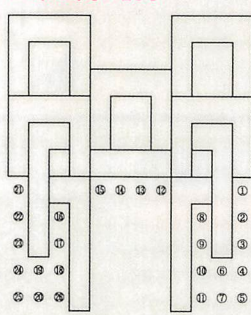
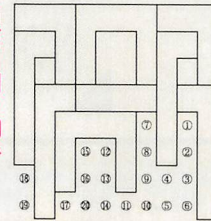
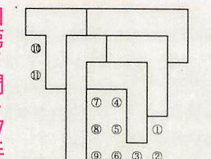
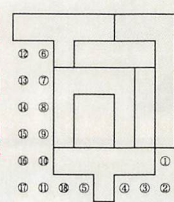
♥記号の見方♥

●……扉　†……隠し扉　▲……一方通行の扉
UP……上に行く階段　DW……下へ行く階段
T……トラップ

♥女神の塔　2階

♥女神の塔　1階

♥女神の塔　3階

詰めクォース 解答

つい、2つ いっぺんに正方形を作ってしまいがちだが、そこがワナだ

ここのポイントは左右へ素早く、正確にブロックを打ちこむこと

1つにまとめて消すよりも2つに分けたほうが時間が短い

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

ブライについて　リバーヒルさんに一言いいたい。「漢字ROMがいるならいるとさっさと教えてほしい」教えてくれてたら、お年玉の使い道をもうちょっと考えたのに「ばかやろー」と一言になりましたが、いっちゃいました。(佐賀県／中村圭一・?歳)☆リバーヒルのゲームはJ.D.シリーズ以降ずっと、要漢字ROM。そのせいか、4月号が発売されてからMファンの電話はブライの漢字ROMのことでいっぱい。なかでも「漢字ROMって何ですか?」という質問がいちばん多かった。漢字ROMについては1月号のフロクを見るようにしようね。

♥女神の塔　4階

チェックポイント

①レイラ
②ドラゴンナイト
③ラーラ
④エレベータ
⑤赤い石かん
⑥青い石かん
⑦泉
⑧ホワイトソード
⑨落書き

♥女神の塔　6階

♥女神の塔　5階

桃色図鑑は、チョットのあいだ休載なので、出血サービスしようではないか！　ということで、あちこちに女の子をはべらしました。

追跡　桃色図鑑

これまた先月号でいっていたように(こればっかり……)桃色図鑑で、ひとりはぐれていた「マッチ売りの少女」の「追跡♡桃色図鑑」だ。なぜ、彼女だけ載っていなかったのか！　それは、中華料理店で中華丼を食べていたからでは、決してない(あたりまえだ)。原因は……担当者の完全なミスなのです。ごめんなさい。☆その後担当者は責任を取ってテクノポリスに修行をつみにいったとか……。

5階・マッチ売りの少女

お・ま・け!!

↑こんな過激なポーズをとられると目のやり場が……

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

かにのこと　「かにをぐるぐる回してから歩かせると、かにがまえに歩くんだぜ、おいらもうビックリさ」とかいう話を聞いたことがありますか？　浅はかなボクはかにさんのご迷惑も考えずに海でやってみたんだけれど、かにはやっぱり横に歩きました。かにって、自分ではあれがまえだと思っているんでしょうねぇ。だから、かには「人間ってば横歩きしてるー！　大アホ野郎だ、ほえほえ～」とか思っているんでしょうか。もしも「お、おれってば横歩きしてる……」と自覚して、まえ歩きをしたらあのすき間なくはえている足じゃ、とても歩きづらいだろうなぁ。(三重県／YAMAKEI・？歳)

■第8問：46手

まず、最初に手間がかかりそうだな、ということには気づくだろう。最初の2つを消すといっぺんに消すこともできるのだが、じつはそれでは時間がかかってしまう。迫っていたら迷わずこの方法で

ボックス
B

お待たせしました。3周年のプレゼント企画がいよいよスタート。この企画はもちろん、来月もつづく。MSX大賞もあるし、編集部は郵便物で埋まりそうだ。

ふたたびトップにもどってきたFFBの斬りこみ記事といえば

最新GM情報

※このGMのコーナーのみ税込価格です。

4/5 スペースマンボウ

鴨川シーワールドのマンボウがお亡くなりになって悲しい今日この頃であるが、宇宙をかっぽするマンボウは元気いっぱいなようすだ。というわけで、コナミのMSX版シューティング『スペース・マンボウ』のCDミニアルバムが発売になった。1〜8ステージの曲はもちろんのこと、ボス曲などもあますところなく完全収録。さらに、SCC8ポートを各ポートごとに8台のMSXに振り分けてトラックダウンした、データ・アレンジバージョンを2曲収録(1&6ステージの曲)している。こうすると、パートごとにエフェクトをかけられるという利点があるのだ。このアルバムには、よくも悪くもコナミらしさがあらわれている。

※CDのみ1500円。（キング）

4/5 コナミ・ファミコンミュージックメモリアルベストVOL.2

昨年7月に発売になったメモリアルベストの第2弾。今回の収録ゲームは3アイテム。全曲エフェクタを通したオリジナルバージョンとなっている。テレビCMでもさんざん流れていた大人気の"ツインビー3"をメインに、『エキサイティングサッカー』『ファルシオン』のメインBGMをセレクトしている。3作品とも、ちょっとコナミのGMを聴きこんだ人なら、何もいわれなくてもすぐにコナミのGMと想像がつく。それほど、コナミ・カラーの強い作品といえる。試聴テープを聴いていて、ゲームの変わり目がほとんどわからなかった。GMにも、もうすこしゲームの個々のカラーというものが欲しい気がするのだが……。

※CDのみ1500円。（キング）

4/1 ゲームミュージック武田信玄

HOT・B(ホットビイ)のファミコン歴史シミュレーションのフル・アレンジアルバム。アレンジ・演奏を手がけたのは山中紀昌氏という方。打ちこみ、サンプリングによりシンセサイザでオーケストラを構成、これを仕上げた。戦国時代という年代設定をかなりのウェイトで意識のうえに置き、そのイメージを壊さないように仕上げているという印象を受けた。やはり、使用している音は和楽器ふうのものが多かったが、ガットギターらしき音なども見うけられたり、ところどころで遊び心ものぞける造りになっている。シンセや打ちこみに興味のある人はかなり楽しめるのではないだろうか。

※CD2600円、テープ2300円。（日本コロムビア）

4/21 G.S.M.1500シリーズ

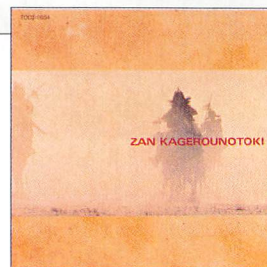
①S.C.I./タイトー＝猛烈なカーチェイス、車による体当たりで犯人の車を撃破する痛快体感ドライビングゲーム『チェイスH.Q.』、その続編のミニアルバム化。ゲーム自体も犯人逮捕に、銃・バズーカなどの火器が使えるようになるなどパワーアップ。もちろん、GMのほうも一段とパワーアップがはかられている。今回の作曲も前作同様、元ゴダイゴの浅野孝巳氏が担当している。音声合成なども網羅(もうら)した、オリジナル・サントラ盤。まさに、「グレイトだよ/」。

②エア・バスター/カネコ＝1月下旬から営業を開始した強力横スクロール・シューティングのミニアルバム化。多種の武器選択、ウルトラ速いスクロールの高速面などでマニアの間で注目されているアーケードだ。サウンドは、どちらかというとフュージョン系のアップテンポの軽いノリ。作曲者みずからの手によるアレンジ1曲をくわえた、オリジナル・サントラ盤。

※CDのみ1500円。（ポニー）

4/1 斬【ZAN】〜陽炎の時代〜(かげろうのとき)

ウルフチームの戦国時代シミュレーション『斬【ZAN】』のアレンジとオリジナル(X68K)の抱き合わせアルバム。アレンジ8トラックに有名アレンジャーを4人も投入するという力の入れようで、かなりクオリティの高い作品に仕上がっている。メジャーな人がかならずよい仕事をするとはかぎらないが、この作品ではそんな心配は無用。また、アレンジャーが4人ということで、曲に対する好みが当然のごとく分かれ、聴く身にすれば飽きのこない造りとなっている。時代物に付きものの和楽器をフィーチャーした曲や、ピアノを配した弦楽四重奏ふうのものなど多種多様。まさに人海戦術の勝利。

※CD2530円、テープ2250円。（東芝EMI）

●うふふ、いやん、ばかん/おもしろそうだけどこんなの買えないなんて思ってプレゼントに応募してみました……好奇心ネ。最近MSXを買ったばっかでわかんなくって……あ、でも名前のるって抵抗あるわ。でも……あたってほしい。ワガママ。発送をもって代えさせる。そんなのムリよね。エヘッ。なに書いてんだか。（滋賀・佐山加奈子）⇨なんかエッチなニオイのする！人会話文女だな。でも♡・うるうる・だびょーんなどがなくて先月のOLよりよい。（バ）

※**ポニーキャニオン新譜情報**＝<4月28日>……●ダライアスII(LD)⇨人気アーケード・シューティングのハイライト・ビデオをLDに焼き直したもの。CLVステレオ45分。5974円。●マージャンギャルズグラフィティ・ベストコレクション・No.2(LD)⇨ホームデータとニチブツのマージャン・ギャルを特集。CLVステレオ60分。4944円。／<5月21日>……●ファイアー・エムブレム～G.S.M.NINTENDO3～⇨4月20日発売のファミコン・シミュレーションRPGをフルアレンジ。CD、テープ2500円。●ファイナル・ファイト～G. S. M. CAPCOM3～アルフ・ライラ・ワ・ライラ⇨タイトルと『戦場の狼II』『1941』『カプコンワールド』『ハテナ?の冒険』のオリジナルとアレンジ(ハテナ～をのぞく)を収録。CD、テープ3500円。●空牙(データイースト)⇨人気アーケード・シューティングのオリジナル・サントラ。アレンジ1曲収録。●ROD LAND(ジャレコ)⇨ファンタジー・アクション・アーケードのオリジナル・サントラ。アレンジ1曲収録。●マーベルランド(ナムコ)⇨昨年のAMショウでデビューしたアスレチック・アクション・アーケードのオリジナル・サントラ。──『空牙』以降3タイトルはG.S.M.1500シリーズ(1500円)。
※**キングレコード新譜情報**＝<4月21日>……●魍魎戦記 摩蛇羅⇨オドロオドロしいテレビCMでもおなじみ、コナミのファミコンRPGのアレンジ・ミニアルバム。コナミレーベル初のボーカル曲も収録。CDのみ1800円。
※**日本コロムビア新譜情報**＝<5月21日>……●GAME BOYグラフィティ⇨新作『ソーラーストライカー』をふくむ、『スーパーマリオランド』など任天堂のゲームボーイ・ソフト8タイトルをオリジナルとアレンジで収録。CD2600円、テープ2300円。
※**ポリスター新譜情報**＝<5月21日>……●ファイナルファンタジーIII～悠久の風伝説～⇨全曲、シンセサイジング・生演奏などによりアレンジ。英語による語りが入る。CD2800円、テープ2500円。／<6月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀⇨話題の脱ぎ麻雀のイメージ・アルバム。今回はナント、フルCD3枚組。前作同様、歌とドラマになる予定。価格未定。──7月29日に東京・九段の千代田公会堂でセタ(SR麻雀)のイベントが開かれる。ミキちゃん役の荘真由美さんが結婚、引退という大波瀾の事態を迎え、こいつはコマッタ、とばかりに内容の詳細は残念ながら未定／ 幻のSR麻雀4枚セットテレカなどの販売もあるか……?。

SHOW MSXフェスティバル'90 夢をのせて400万台

3月21日の札幌をかわきりに、恒例のMSXのイベントが始まった。この本を発売日の4月7日に買っていれば、あと大阪会場を残すのみ、という日程だ。夏と違って、春休みは短いので期間が集中しているのだ。

さて、今月はしめ切りのつごうで、札幌と東京会場の2か所だけイベントのようすを紹介しよう。

札幌会場はそうご電器YES・SAPPORO店の5Fイベントホールで行われた。当日は、春らしいとはいえまだまだ寒いお天気。それにもかかわらず開場まえから、長蛇の列。スタッフはうれしい悲鳴だ。今回のイベントでは、いつもの新作人気ゲームのプレイコーナー以外に、MSX大賞の番外編として、CGと音楽のコンテストを行った。この企画はどの開場でも行ったのだが、札幌会場では関係者の不安をはね飛ばすような力作の応募で盛り上がった。CG部門は、WX内蔵のCGツールを使った力作(ドット入力のみ)の「うる星やつら」、音楽部門は「R・TYPE」のボスの音楽(FM音源)がそれぞれ選ばれた。

つぎの3月26日の東京会場は、いつもの新宿アルタから場所を移して新橋のヤクルトホールで行われた。ふだんのイベント会場と違って、ここは劇を見せたりするイスのたくさんならんだホール。会場に来た人はみんな座席券をもらってステージを注目するといった方式だ。ここでも札幌会場と同じくMSX大賞番外編のコンテストが行われた。いずれも力作ばかりで甲乙つけがたい作品。審査員となったソフトハウスの人たちは、ずいぶん悩んでいた。結局、CG部門は写真をグラフ用紙にコピーして、1つ1つドットをうめて描いた「ザ・ブルームーン・イン・ザ・アーバンナイト」という夜景をバックに若い女の子がにっこりしている作品。音楽部門はゲームとはひとあじ違ったアレンジが光った「翼を持った少年(イースIIIより)」と「グラディウスII」(いずれもFM音源)の2作品が選ばれた。

このほかの会場の報告は次号で行う予定。名古屋会場でもなにやらおもしろい作品が応募されたというから、今度は画面もふくめて紹介しようと思う。また、本編のほうのMSX大賞への応募もお忘れなく。では また来月。

↑寒い札幌だけど、人がいっぱいで会場は暑くってしょうがない

↑札幌でも恒例のプレゼント大放出のビンゴ大会をやったのだ

↑東京会場ではゲストに声優の古谷徹さんを迎えて、大盛り上がり大会！

↑ソフトハウスのコーナーは巨大スクリーンでビデオを上映してクイズ出題

BOOK 光栄ゲーム用語事典

このところ出版に力を入れている光栄から、これぞバイブルというべき本が発売された。タイトルはその名も「光栄ゲーム用語事典」。発売はじつは、昨年の12月とかなりまえのだが、いつもストラテジーのページあてに送られてくる質問などにちょうど答えているよい本なので紹介したい。

左下の写真を見てもらうとわかると思うが、感じはまるで大人名事典のよう。しかもカラー。内容は光栄のゲームに登場するすべての人物が網羅され、その略歴とゲーム上での能力が掲載されている。そのほか、義理や築城などの用語の解説はもちろんのこと、セリフについても細かく述べられている。たとえば、「お」の項を見ていくと、「おそらく忍者は戻りませぬ」という項目がある。解説をそのまま引用すると「セリフ・群・他国の情報を見ようとしてこういわれたら、即座にキャンセルしよう。金と行動力のムダ遣いはバカバカしい」というぐあいだ。ゲーム中に、たんなる言葉の意味がわかっても、実際に戦略上でどう理解していけばいいかがわかりやすく解説されているというわけだ。こういうことはゲームだけに通用するちょっとした専門用語みたいなものだから、ユーザーにとってはとてもありがたい。

さらに重要なのは、日頃みんなの関心の的になっている本能寺の変などのイベントについて書かれている点だ。「まだ見たことがない人は、信長でプレイして……」なんて、どうやったら実現できるか、についても詳しくかかれている。もちろん各ゲームのマップや細かいデータについても見やすい一覧表にまとめられている。また、各項目の文章も、なかにはゲームをやった人にしかわからないような笑いをさそうものがあって、読んでいて飽きない。と、以上あれこれもりだくさんで320ページ。対象となっているゲームは『信長の野望・全国版』『信長の野望・戦国群雄伝』『三国志』『水滸伝・天命の誓い』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『維新の嵐(16ビット版と8ビット版)』。発売は光栄。B5サイズで5000円(税込み)。

ハガキ相談室

大阪府堺市の鷲尾秀一くん・18歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●外づけのディスクドライブを買ったのですが、なかにMSXとディスクドライブを結ぶアース線のようなものが入っていました。これは絶対つながないといけないのですか?⇩これはアース線みたい、ではなくズバリ、アース線なのです。ふつう洗濯機などについているアース線は使っているとビリビリッとくる漏電を防ぐためのものですが、このディスクドライブのアース線は外からくる強い雑音をひろって機械に障害を与えないためのアース線なのです。ですから、実際にはコンピュータと電位を合わせるためにコンピュータとつなぐということをします。この手のアース線はプリンタなどにもついているのですが、よっぽど強い障害電波を出すものが近くにないかぎりふつうはつながなくても問題はありません。

●ダジャレをいうのはオレジャ／「竹刀でしないで！」「レモンのいれもん」「鳥肉が歯に引っかかって取りにく～」「ほんとうのことを話そう。じつわ」「きゅうす何個？ 9す」「このきゅうすどこで作ったの？ 九州」「はしが走る」「ふたがふたつ」(たくさん)⇨埼玉の大谷くん大阪の亮介くん和歌山の服部くん長崎の田村くん、楽しいおたよりどうもありがとう！ 笑いすぎてもう死んでしまいそうだから、もう送ってくれなくてもいいョォ！ (バ)

XOぴ 子ども相談室

山形県米沢市の宍戸寿くん・15歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●T&Eから出ている『DD倶楽部』で『イース』や『ブライ』などのものを作ったら遊べるのですか？⇒このソフトは絵を描くためのソフトなので、ゲームを制作するためのソフトではありません。ですから、『ブライ』などのものを作ったらということはありえませんし、まして遊ぶということもできません。ただし、『DD倶楽部』はゲーム制作にかかせないキャラクタを作るためのエディタなどが、ほかのお絵描き用のソフトにくらべて便利に作られているのでよりゲーム制作に必要なソフトといえます。もともとT&Eのゲーム制作のための開発用のソフトだったのですから。たんにCGだけ楽しみたいのなら『グラフサウルス』をおすすめします。

SHOW 時間を飛びこえ親子愛が見える 大恐竜展

いまから11年まえ、世界で初めて巣とその中にいる恐竜の赤ちゃんが発見された。アメリカ・モンタナ州のとある牧場で、直径が約2m、深さが1mほどの巣が見つかり、その中に赤ちゃんが15体もいたのだ。恐竜の名はマイアサウラ、りっぱなおかあさんトカゲという意味だ。

東京・上野の国立科学博物館で現在開催されている「大恐竜展」は、アメリカの古生物学者ジョン・R.ホーナー博士が生態解明に全力をそそいでいる研究の公開である。彼の発掘した恐竜のタマゴや骨格、発掘現場での出産状況の解明などの研究をもとに、いままで考えられなかった恐竜の巣作りや子育てという大胆な仮説を紹介している。前述のマイアサウラも、体長1mほどになるまでは巣の中にいてエサを運んでもらっていたと考えられる(ちなみに、おかあさんは体長約7m)。会場では、マイアサウラの子育ての姿を化石や、レプリカ(複製)で再現している。また、実物大の動刻(動く模型)を使った展示は理解しやすく、また圧巻である。

↑マイアサウラのおかあさんが子供にエサを与えている。いままで恐竜は卵を産みっぱなしと考えられていた。

群れを作る草食恐竜マイアサウラは、ひとつの土地に生えた植物を食べつくしてしまうと、生きるために移動をしなければならなかった。群れが季節によって南北に移動していたという証拠の足跡も近年になってから見つかっている。すくなく見積もってもおよそ1万頭といわれている群れの移動のようすも、博物館の得意とする動刻で見ることができる。また、マイアサウラ以外にも、体長約2mの草食恐竜オロドロメウスの紹介や翼竜の動刻など盛りだくさんの展示内容だ。

※大恐竜展は、5月27日まで国立科学博物館(最寄り駅：上野)で開催。4月30日をのぞく月曜日休館。料金は、<一般・大学生1000円><小・中・高校生500円>。問い合わせ☎03-822-0111国立科学博物館普及課。

↑左下の写真を復元模型で再現。決して食べようとねらっているわけではない

↑左どなりの模型をレントゲンで撮るとこうなる(ウソ)。ほんとうは骨格復元模型

↑マイアサウラの大移動のようすを動刻で再現。実際にここを横切るのは至難のワザだろうなあ……

↑赤ちゃんマイラとタマゴ(約15cmとダチョウより小さい)の動刻。50cmほどの体が、やがて7mの巨体になるのだ

SHOW AOU'90 アミューズメントエキスポ

毎年春に行われるアミューズメント業界の大見本市「AOU'90アミューズメント・エキスポ」が、今年も2月27～28日の2日間行われた。会場はいままでの新宿NSビルから、幕張メッセへ移して大イベントとなった。

入口から会場を見下ろすと、セガやナムコ、コナミなどのビデオゲームのメーカーから、競馬ゲームやコインゲームで有名なシグマ商事などがぎっしり。それぞれキラキラと輝いて圧巻である。風営法も過去のもの、という感じを受ける。

さて、今回の展示されたもののなかから、いずれパソコンに移植されるゲームが出てくるのだから、ぼやっとはしてられない。目についたものを報告しておこう。

まず全体的に「スーパーモナコGP」のような通信で対戦できるゲーム。ナムコは「球界道中」という野球ゲームを、タイトーは「WGP」というバイクレースゲームを出展。通信機能のついたゲームはこれから、はやりそうな気配だ。そのほかに目だったのは「テトリス」っぽいもの。すでにゲームセンターでハマっている人も多いナムコ(アタリ)の「クラックス」やビデオシステムの「ハットリス」。なぜか最後に「ス」の字がつく。

そして、われわれMSXユーザーにとっての驚きは、あのコナミの「パロディウス」が「パロディウスだ！」となってゲーセン版に移植されていたこと。ボスキャラや細かいところに新しいパロディがくわわって、さらに楽しくなっている。会場では参考出品となっていたが、早く近所のゲーセンでプレイしたい！

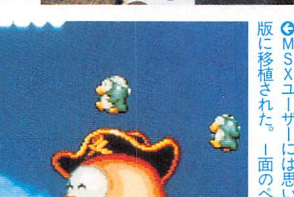
←入口から会場を見渡す。でかくて広くてハデ

←セガはあいかわらず体感マシンで人気の的

→色ブロックを組んで消すナムコの「クラックス」

→先月号で紹介したSNKのネオ・ジオシステム

←このボスキャラは何のパロディだかすぐわかるね

→自機はポポロンとゴエモンがない。ちょっと残念

←MSXユーザーには思い出の深い「パロディウス」が、ゲーセン版に移植された。1面のペンギンもなつかしいなあ

●口なおし／記憶のラビリンス、毎回楽しみに読んでいます。長く続けてください。FAN CLIP、EDITORIAL WEATHERは、えらそうなことが書いてないので非常に読みやすい。これからもさらに内容を掘り下げ、しかもかんたんな文章にしてわかりやすい誌面作りを目指していただきたい。(茨城・山中潤一)⇒ダジャレのあとに読むとなかなか新鮮ではありませんか。しかし、おなじ15、6歳でもほんとうにちがうものだなあ。ダジャレも好きですけど。(バ)

特報 MSX400万台突破記念コンテスト MSX大賞

MSX・FAN Mマガジン 合同企画

MSXが全世界で400万台を突破した。そこで、これからもますます発展するように、これを機会にMSX大賞なるものをもうけた。それがMSXマガジンとMSX・FANの両編集部が行う『MSX大賞』だ。

MSX大賞は大きくわけて、プログラム部門と論文部門がある。応募はそのどちらでも、また両方ともというのもかまわない。また、この期間中に送られてきたファンダムやFM音楽館の作品も審査の対象となる。ふだんMファンではプログラムの募集のみだが、今回はプログラムがまだまだ未熟だけど、という人のために論文部門ももうけた。そして、おとうさんやおかあさんなどの一般の人も参加できるような一般部門もある。それにはなんとソニーの人気8ミリビデオカメラTR－55を用意。この際だから、学校の先生にもそっとこのコンテストのことを教えてあげよう。感謝されるかもしれない。

さて、応募の受けつけはMマガ、Mファンの両誌で行っている。好きなほうへどうぞ。審査はもちろん合同でやる。二重投稿は厳禁だ。詳しいことは以下を熟読して応募よろしく。

プログラムコンテスト

ゲーム部門

楽しくて、あっとみんなを驚かせるような自作のゲームプログラムを送ってほしい。友だちと共同で作ってもいいし、とにかくオリジナル作品を待っている。プログラムの言語はBASICでもマシン語でもなんでもかまわない。長さも自由だ。ただし、ふだんファンダムでも話題になるように、ただただ長いだけのプログラムは減点の対象だ。できるだけ整理しよう。

CG部門

CG(コンピュータグラフィックス)で、未発表の作品なら何でも可。もちろん、奮起して新しい作品をバンバン描いてもらうのもうれしい。テーマ、内容は問わないので、あなたのアイデアが決め手。1枚の作品でもアニメーションしているのでもOK。ただし、どっかの絵をどんなに正確にトレースしてもダメ。やはりどこかにオリジナルの技術を入れてほしい。

音楽部門

MSXで自由に音楽を表現してほしい。オリジナルはもちろん、ロックや歌謡曲、民謡、演歌、クラシック、GMなどなんでもかまわない。ただし、ドラクエやイース、グラディウスなんかは応募が集中しそうなので、よっぽどの自信作でないときびしそう。音源は、PSG、FM音源なんでもかまわないが、この作品は○○音源と明記を忘れずによろしく。

MSX大賞(各1名・合計3名)

パナソニックA1－WSXとTH14G2のセット

ソニーHB－F1XVとCPS－14F1のセット

サンヨーWAVY70FDとCMT－A14F1のセット

Mマガ賞&Mファン賞(各2名・合計6名)

日本語MSX－DOS2

MSX HD Interface

MSX－SERIAL232

論文コンテスト

小中高生部門①
テーマ:こんなMSXがほしい

自分のMSXにこんなヤツになってほしい、と思う姿を論文にまとめてほしい。CPUが何で、スプライトが何枚あったら、という細かいスペックを考えるのではなく、できたらこんなことのできるMSXになったらいいな、ということを考えてほしい。たとえば、海で泳ぐのが好きだから水のなかでも使えるようになってほしいとか、ね。

小中高生部門②
テーマ:将来のパソコン

MSXだけじゃなくて、世の中にはいっぱいパソコンがある。そのパソコンは、将来どんなふうに生活の中に入っていくのだろうか。電話のようにコードレスや親子パソコンなんていうのが出てくるのか、テレビみたいに大型になるのか。考えるとキリがない。そんなパソコンの将来をキミはどう想像しているのだろうか。

一般部門
テーマ:ホームコンピュータ

ふだんMSX使っているのだけど、大きな声ではいいにくい、と思っているおとうさん、おかあさん、自由な意見を聞かせてください。MSXってどんなコンピュータに見えますか。そして将来はどのように家庭や職場、教育の分野と結びついていくでしょうか。それぞれの立場から、現場の意見をなどもそえてまとめてください。みなさんの意見待っています。

MSX大賞(各1名・合計3名)

●小中高生部門①②

サンヨーのダブルCDラジカセWCD950

パナソニックのCDラジカセRX－DT9

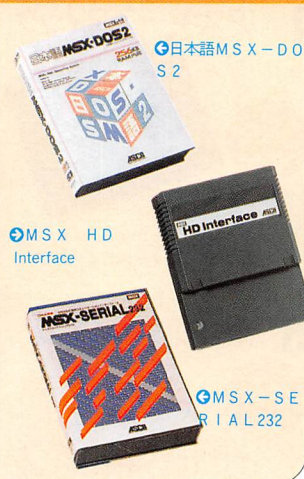
●一般部門

ソニーの8ミリハンディカムTR－55

Mマガ賞&Mファン賞(各2名・合計6名)

ソニーのヘッドホンステレオWM－190

パナソニックのヘッドホンステレオRQ－S11

サンヨーのヘッドホンステレオJJ－W6

応募方法

応募は各部門とも以下の規定にしたがってください。

●プログラム部門
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿のこと
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号(2)プログラムの遊び方、使い方(3)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど(4)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

●論文部門
①盗作、二重投稿厳禁
②400字づめ原稿用紙4枚以内
③原稿用紙の欄外にも住所と名前の明記を

●送り先
封筒の表に応募部門を赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、
〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「MSX大賞」係

なお、応募作品は返却できません。また、応募作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

●しめ切り
1990年5月31日(当日消印有効)

●発表
1990年8月8日発売のMSXマガジン、MSX・FAN9月号誌上

メロ?子ども相談室

秋田県由利郡の斎藤和彦くん・12歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●いまのディスクのサイズは3・5インチですが、今後6インチなどとサイズは大きくならないんですか?⇩残念でした。サイズは今後大きくなるのではなく、どんどん小さくなっていっているのです。たくさんの真空管で作られていた大きな機械がいくつかのトランジスタに代わり、そしてたった一つのキャラメルサイズの小さなICへと進歩したように、ディスクも小さくなっても容量は大きいものと同じと、どんどん進歩しているのです。むかし、8インチというノートぐらいのサイズのディスクがありましたが、それが5インチ(パソコンはいまもこのサイズが多い)になり、3・5インチになったのです。だからMSXはけっこう進んでいるのです。

●しかし釜めしはうまかった／親類が群馬で倒れ、おやじが行くことになったが、夜おそくて銀行も閉まっているので、ロードス島とCDを買う予定だったぼくの2万円も持ってかれてしまった。2日後、おやじは両手をいっぱいにおみやげを持って帰ってきた。群馬の親類は元気に入院している。おやじィ～おれの金返してくれ～。駅弁はいいからさあ。でも、釜めしがけっこううまかった。(岩手・猪石泰正)⇒カワイイとうさんじゃないか。忘れろ。(バ)

3月号で当選者を発表したぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていないソフト『ディスクNG2』『電脳学園シナリオI』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。前記のソフトも発売になりしだい発送しますので、もうすこしお待ちください。

プレゼント さあ応募しなさい ～3周年編～

ついにMファンも3周年を迎え、いよいよ4年目に入った。たってしまうと短い3年でも、中学1年生だった読者の人がもう高校受験。そして、いま頃は高校1年生として、新しい学校生活を始めているわけだ。MSXも生まれて7年、全世界で400万台突破というのだから、この先なにが起こっても不思議はない感じだ。ソ連も大統領制になったことだしね。

さて、恒例のこの読者のみなさんに感謝をこめてのプレゼント企画も、はや3回目。今年も各メーカーや、ソフトハウスにお忙しいなか、無理をいってご協力していただいた。いつもほんとうにお世話になります。

とはいえ、400万台に少々おされ気味の感じで、2周年ほどのパワーがない。だが、それでも例年どおり今月から3か月連続で行う予定だ。昨年より応募券を1か月まえの4月号からつけたので、今年は応募券が2枚多い計算になる。よく考えて使ってほしい。

大事な応募の方法は、いつもながらちょっと変わっているので注意。プレゼントの内容は今月から7月号まで毎月変わって、それぞれ毎月の最終日(消印有効)がしめ切りになる。ただし、応募券はいつでも有効だから、今月も来月も使わずにガマンして、7月号のプレゼントに4月号からついていた応募券(応募券には4月号～6月号となってましたが5月号～7月号の誤りでした。7月号まで使えます)と合わせて8通ぶんの応募をすることもできる。もちろん、地道に毎月2つずつ使って、4月号の余分のぶんを、これと思うものにそそいでもかまわない。くわしい応募の方法は、下に書いてあるのでよく読んで応募しよう。

※M1はMSX対応、M2はMSX2以降、RはROM、Dはディスクの略です。

1 アスキースティック

10名

アスキー

ゲームをやるならこれしかない。ジョイスティクの定番はこのアスキースティックだな

2 三国志

2名

光栄

4月中には第2弾が発売になり、話題のSLG『三国志』。その第1弾がこれ。M2・D

3 パロディウス

3名

コナミ

コナミのおなじみのキャラクタが登場するパロディシューティングゲーム。M1・R

4 ダ・ビンチ

5名

小学館

ペン先の種類が30もある本格的CGツール。雲形曲線も自由自在。M2・D

5 ホワッツマイケル

3名

マイクロキャビン

人気ネコまんがをそのままAVGに移植。ニャジラを倒すのが目的だ。M2・D

6 D.C.コネクション

3名

リバーヒルソフト

警察署長が殺され、捜査をする私立探偵JB。ワシントンが舞台の推理AVG。M2・D

7 テトリス

3名

ビー・ピー・エス

このゲームを知らない人はいないほど有名になってしまったパズルゲーム。M2・D

8 第4のユニット

3名

データウエスト

シリーズ1作目。ブロンウィンという少女が活躍するSFタッチAVG。M2・D

9 ぴんきい・ぽんきい第1集

3名

エルフ

女の子の複雑な心境をよく理解して口説くと……、のちょっとHなAVG。M2・D

10 らくらくアニメ

3名

ソニー

自作のかんたんなアニメソフトがすぐ作れる。音もつけられる楽しいツール。M2・D

11 DSクリスマス号

3名

コンパイル

ルーンマスターと魔導物語の1作目が収録されたスペシャル版のDS。M2・D

12 コンパイル謹製シングルCD

10名

コンパイル

ディスクステーションの1月号に月刊の記念に特別に制作されたオマケシングルCD

正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく5～7月号の3か月連続企画。今月はそのスタートの月だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも使えること。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。もちろん、4月号でおまけについていた応募券も同じ扱いだ。

しめ切りはここに載っているすべてのプレゼントが4月30日(消印有効)。当選者の発表は5～7月号とも8月8日発売の9月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意!

応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
②名前と住所と電話番号(都道府県と名前のふりがなも)
③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
④年令と職業や学年
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

送り先
〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
3周年係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

13 グラディウスIIIのCD

3名

キングレコード

昨年末からゲームセンターで好評の通称グラIII。MSXに移植されないかと思いつつ聴く

14 イベントテレカ

10名

前回冬のイベントで作った特製のテレカ。イラストが楽しそうでいいでしょ

創刊3周年記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は4月号～7月号まで使えます。

創刊3周年記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は4月号～7月号まで使えます。

41 アンケートハガキより

●いいぞばあさん/ドラクエの行列で前から108番目だったのに、70本しか入ってなくて買えなかった。事件はその後起こった。先頭を切ったのは孫を連れてきたばあさんだ。いきなり店員にぶっかけまわし、それに続けとばかりに子ども連れの親が店員のえり首をつかみ、その後はわからないがばあちゃんに栄光あれ! (大阪・近藤正幸)⇒買った直後にとられた人も多くて、なかなか発売日はエキサイトしたようだ。だからパンツに入れとけばいいのに。(バ)

おはなしこんにちわ

改名係にバカ・馬フン・たんつぼ・ビビンバ三郎・ジョンのれんなどのご応募ありがとうございました。ということでまだまだ募集します。使えそうなものを送ってください。わかったな。

●ぼくの学校の先生は宮崎に、友人は日本赤軍のメンバーに似ている。やいバボ、おれのハガキをのせろ。広場で散った仲間たちの供養だと思って。じゃないと火炎ビン投げこむぞ。またはアニメファンになるぞ。(鹿児島・天安門の戦士)

また最初からわたしを怒らせる気だな。いっておくが、わたしは基本的なことばの意味も知らずにこういうペンネームでこういうことを書いてくる子どもが大嫌いだ。馬フンとかうんことかいってる子のほうがずっと罪がない。冗談としても、いっていいことと悪いことがある。哀しいぞ。

●ぼくの作品がジャンプにのったことはクラス中で話題になるが、おはこんにのったことはおろかMファンの存在すらみんなは知らない。(東京・菅原竜治)

わたしも他人に仕事を説明すると、たいていはなんとかスナイパーとかそのたぐいとまちがえられるぞ。

●おもしろいことを書けばゲームがもらえるらしいが、書けないぼくのようなまじめな人間はどうするんだ。なんとかしてくれ。(若山・岩本武也)

おもしろいことを書いてゲームをもらったやつはこのコーナーではいない。わたしにこびればテレカぐらいはもらえるぞ。イベントなどで編集長を見つけたらマメにこびよう。わたしはそのテで成功したことはなにひとつないが。

●MSXの奥深さがわかってきたこのごろですが、ゲームは子どもに負ける、使うときは気おくれする。「このMSXはおとうさんのものだ!」といえるようになりたい。(新潟・北村秀次)

「おれのかせぎで食ってんだろ、それだっておれのもんだ。よこせ!」とひとこといえばあなたのもの。家庭崩壊はもう目の前。がんばってください。

●この1週間、ドラクエ三昧でした。7か月に入っておなかの赤ちゃんもどんどん育って、日常生活に支障をきたすことも多くなってきました。おすもうさんは大変だなと思う今日このごろです。(愛媛・田坂真美)

産んでしまったあとはただのデブ。なつかしいぞ、田坂真美。まだ元気でいるのか。

●2月8日池袋ビックカメラでラッシャー板前が10万円金貨でMSX2+を買おうとし、店員に「銀行で両替しないと使えませんよ」と断られていたらしい。(東京・竹田君の友人)

お笑いの人はじつは賢いという寝言があるが、人によりけり。いったいMSXをなんに使うのだ。では田坂、元気に産め。

秋田・関喜行⇒ほとんど絵日記である。自分の日記を公共の場所に送ってくるとは度胸のあるやつ。自慰行為を人に見せびらかすようなもんだぞ、恥を知れ。えっ、と思ってしまう私のほうが恥ずかしい?

暮らしの適当手帖

5月のテーマ:歯医者と右翼と超常現象

3月号で2月14日に東京は滅亡するらしいと書いたが、わたしはそれを信じて、その1か月まえ北海道にたった。理想としては、地方で東京滅亡のようすをTVの生中継で観るということにあり、他人にかけてきた多大な迷惑・借金・精算したい人間関係のすべてが自然の力で一瞬にして帳消しになるだろうと夢にまで見た14日だったが、そんなに甘くはないということを5月号の原稿を書いているいまイヤというほど知ってしまっている。

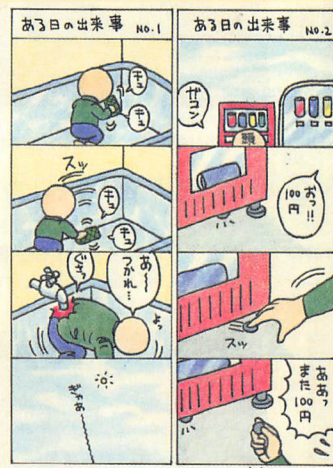
預金通帳、実印を持ってたったので、東京から引きずっていったものは虫歯だけだったが、歯というのは足の裏とおなじくらいに奥深い。放っておくとたいへんなことになるが、税務署、警察と同様に、歯医者に行っていい思いをすることはまずない。おとなになってからは、「長い人生のうちの一瞬の痛みだから」とがまんできるようになったのだが、それでもまだ「神経を抜く」などといわれると、行くまえに見られたくないものは燃やしておこうとか思うほど生きた心地がしなくなるのだ。

長い人生のうちのほんの一瞬のうるささでもがまんしたくないのが、右翼の演説。

7、8年まえ、あまりのうるささに「うるせえなぁ」とつぶやいていたら(ほんとうに、つぶやきだった)どこで聞いていたのか車から突然マスクをして黒い服を着こんだ若い男が飛び出してきて、「うるさいとはなんだ! おまえみたいな女が赤ん坊をロッカーに入れて捨てるんだ!」といわれたことがある。いまなら面倒なので放っておくが、そのときは、じゃあどうしてあんたはマスクをしてそんな服を着てるんだ、いかがわしい証拠だ、とかなんとかたしかそんなことをいいかえしたら、たぶん「偉い人」が出てきて、まるくおさめられてしまった。そういうところはヤクザに似ているが、あの一方的な頭のかたさ、威圧感、思慮の浅さ、戦争体験者じゃない頭の悪そうな若者たちはなんなのだ。

よくわからないが、創価学会とおなじくらいむやみに話題にできないのだが。

よくわからないといえば、あの世界。一連の超常現象とかフィリピンの心霊手術師だとか。わたしが14日に期待していたように、90年代にいろいろ起こるという予言者がたくさんいるが、こういうのはぜんぶなにごともなく21世紀を迎えたときに堂々とバカにされるのだろう。ところでスプーン曲げて15年の清田益章がレコードデビューした。こういう人の場合、世間に念をきかせて買わせればスゴイけど、売れないかぎりは超能力者としてクソおもしろくもない。

それにしても科学では解明できないこと、予言者、超能力者、それを信じる人、UFOを見たいという人は相変わらず多く、宇宙人は一説によれば、地球が平和になったときにはじめて姿を現すらしい。一生来ないと思ってしまうが、それでも平成になってからのことを考えると、壁がなくなったり、モスクワにマクドナルドができたり、1人の人間の死後わずかで時代がここまで変わってきたのだから、地球は世紀末に向けてどんどん平和に向かっているのかもしれない。ふと思った世紀末しりとり。大喪の礼→痛い歯→歯の治療→右翼→黒い車→マリック登場→うそだった心霊手術→つめよる被害者→矢追純一→地球の最後→娯楽→暗いマスターベーション。人間最後はおのれに頼るしかないのだ。

千葉・前上巨樹⇒西郷どんの目よりも怖い目のドラえもん? である。ムンクか、デルボーか、ローズの時代のピカソの絵の、どれかに似ている気がする。でもスーパージェッターにいちばん似ている気がしてならない

千葉・菅原由行⇒しつっっこくスガワラである。いいかげんにコメントする気も失せてくる。いったいなにを考えて生きているのか。こいつの日記を見てみたい気がする。えっ、人の自慰行為をのぞきたがるんじゃない?

●4月号104ページ欄外へのお答え/①ざりがにのオス・メスの見分け方=オスは、はさみが太くて大きく腹足が少ない。メスは、はさみが細くて小さく腹足が大きい。(千葉・鈴木栄登)②黒猫撃退法=つかまえて頭をぶって「もう来るな!」といえばよいでしょう。(新潟・多田直樹)⇒②の答えは千葉の鈴木クンが「猫のいやなにおい(ペットショップなどで500円くらい)を置いておく」という実用的な回答も寄せてくれましたが多田くんのほうが単純明快。(さ)

FAN-NEWS

SDガンダム ガチャポン戦士II カプセル戦記

バンプレスト
☎03-847-6320
4月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,600円

「MSX版ガンダムいきまーす」とばかりにいよいよMSX版のSDガンダム2が登場するぞ。ファミコン版よりちょっとばかり濃い内容に期待大！

ファミコンで人気のゲームがグレードアップして登場!!

ファミコンでは大人気だったSDガンダム2。そのファミコン版の内容をそのままに、逆にグレードアップして登場だ。モビルスーツが何体か増え、おもしろさもさらに増したぞ。

ゲームそのものはシミュレーション。ユニットならぬモビルスーツを使って、敵と戦いを繰り広げる。通常のシミュレーションゲームと違って、戦闘シーンだけはアクションというところに注目。ただのシミュレーションゲームじゃなくて、アクション性を盛りこんだところが、新しいんだな、これが。

●●● モビルスーツを倒して首都を占領

モビルスーツを使ってどんどん敵軍に進攻していく。その途中で補給地を占領して、自軍の生産力を増したり、敵モビルスーツと同一スクウェア上に重なれば戦闘になったりする。ゲームはこんな感じで進んでいく。最後は敵軍の首都内部にいる、モビルスーツを倒したほうの勝ち。とにかく敵軍の首都を目指してモビルスーツを進ませよう。

補給地を占領すれば戦いが有利になる

マップ上で敵モビルスーツと重なると戦闘に。アクションだぞ

森で接触すれば森での戦闘になるんだ

首都を攻略せよ

敵軍の首都を落とせば勝ちだ

そもそもSDとは？

キャラの形をおもいっきり変形させたことをSDという

初期設定画面だ！

対戦相手は4タイプいる。もちろん2人対戦もできるぞ

●●● 楽しいところはそのままだ！

遊びごたえ十分、キャラもとってもカワイイSDガンダム。マップは大、中、小、合わせて40もあるし、モビルスーツ数は50体以上。各モビルスーツは何種類もある武器もこりにこっている。各モビルスーツはその武器を最高、3種類使える。戦艦にモビルスーツを搭載して運ぶこともできる。

第3の武器

両方のボタンを押せば、強力な第3の武器を使用できる。うまく使いこなそうぜ

マップは40種

マップ数は40。ファミコン版より10も増えた。これはかなりやりごたえありだ！

MSを搭載

モビルスーツを搭載した。戦艦によって搭載能力は違うが最高3体まで搭載できる

■画面の説明

- メイン画面
- ターン数
- 残り移動可能MS数 あと何体のモビルスーツが移動できるかを表示している。
- IC 1ターンごとに入る金額。補給地を占領すると値が高まる。
- CT 現在の所持金。モビルスーツを生産するために必要な資金。
- 首都・ガチャベース数、生産中モビルスーツ、完成して工場内に待機中のモビルスーツ数を表示。
- フィールド縮小画面
- 現在のMS数

ガチャポン指令でMSを生産しよう

最初から配置されているモビルスーツだけで勝つというのは難しい。お金をためて強力なモビルスーツを生産することも大事。

モビルスーツは首都で生産できるほか、ガチャベースでも生産できる。１度に複数生産できれば戦いが有利に展開するぞ。

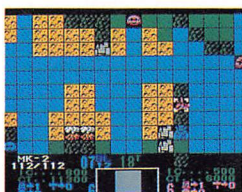
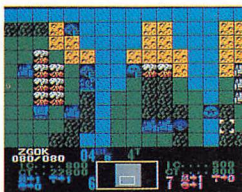
メニュー画面ではパラメータもでる

3体目のモビルスーツを生産だ！

©創通エージェンシー・サンライズ・BANPRESTO

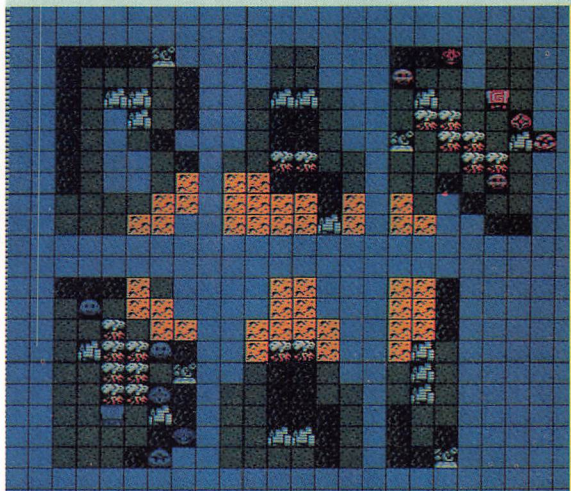
ではマップNo.01グッドモーニングBANDAIを攻略だ

ここでは実際にどんなふうにゲームが進んでいくかまとめてみた。マップには地上面だけ、宇宙面だけ、それから地上面+宇宙面といろいろなパターンがあるが、基本的なゲームの進め方はどのマップも同じなので、ここでだいたいのゲームの進め方を覚えておけば、だいじょうぶだぞ。

まずは簡単なマップ、「グッドモーニングBANDAI」。このマップは宇宙面はなく、地上ばかり。海の上に浮かんだBANDAIという文字の島。ここでどんな戦いが展開するのだろう。

とにかくマップ上で各キャラを移動させる

キャラに合った地形を移動させるところがポイント

MAP No.01グッドモーニングBANDAI

都市……15　コロニー……0　地上用補給基地……4
宇宙用補給基地……0　ガチャベース　青軍……0　赤軍……0

海がまわりを覆っているマップ。青軍、赤軍とも敵軍に進攻するときには、海を渡らなければならない。そこで活躍するのが、ズゴックやゾッグなどの水中用モビルスーツ。両軍とも水中用モビルスーツを進ませつつ、その影から普通のモビルスーツを進ませるのがいい。このマップは両軍ともモビルスーツの進撃方法に、さほど違いはない。

さあいよいよ戦闘だっ!!

戦闘はコンピュータにまかせられる。アクションが苦手な人でもだいじょうぶ

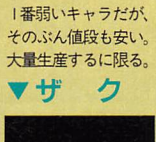
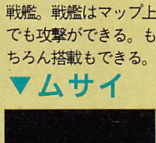
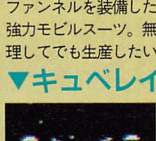
60秒1本勝負の対決だ。使える武器をフルに利用して相手を倒せ!

お待ちかね!モビルスーツ大集合!!

2頭身のモビルスーツが活躍するこのゲーム。50体以上もの登場キャラは、どれも個性があって攻撃方法もいろいろ。またファミコン版にはなかったニューキャラも登場するぞ。

▲ガンダム
主人公メカ。やっぱり元祖ガンダムはかっこいいネ。

▲百式
武器はさほど強力ではないが、とにかく動きが素早い。

▲Zガンダム
変形可能なモビルスーツ。大気圏でその能力を最大に発揮する。

1番弱いキャラだが、そのぶん値段も安い。大量生産するに限る。
▼ザク

戦艦。戦艦はマップ上でも攻撃ができる。もちろん搭載もできる。
▼ムサイ

ファンネルを装備した強力モビルスーツ。無理してでも生産したい。
▼キュベレイ

▲ズゴック
水中用モビルスーツ。海での戦いなら、通常キャラには負けないぞ。

▲Sガンダム
ファミコン版にはなかったキャラ。どんな攻撃をするか楽しみだネ。

▲サザビー
ファンネル、メガ粒子砲、さらにはバリアまで装備している。

値段も安く、けっこう始めのほうでは使えるモビルスーツ。
▼ドム

こいつもニューキャラだ。Sガンダム同様、注目して登場を待とう。
▼アレックス

サイコガンダムのマークIIも登場する。もちろん、つっ強い!
▼サイコガンダムMK-II

注目のニューキャラ登場!

コロニーレーザー　一撃でユニットを破壊

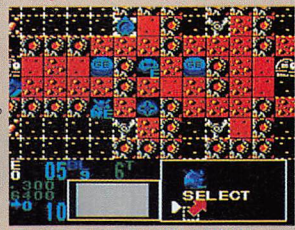
ニューキャラの中できわめつけなのがコレ。マップ上の攻撃では、一撃でユニットを破壊する。

敵、味方を問わずに撃破してしまう

ラビアンローズ　エネルギーを完全補給

戦艦だが、マップ上攻撃ができない。しかし搭載したモビルスーツの全体力を回復することが可能。

これが1機いればかなり便利だぞ

※画面は開発中のものです。

FAN-NEWS

スーパー大戦略 マップコレクション2

マイクロキャビン（タケルでのみ販売）
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	3,500円

80枚の珠玉のマップがなんと1枚につき50円以下。超お買い得なマップデータ集が出て、眠れぬ夜がまた来る！　また来る！

スーパー大戦略の目的はひたすら勝つことである！

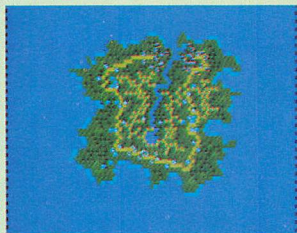
MSXといわず、パソコンのウォーシミュレーションゲームのスタンダードといえば『スーパー大戦略』。この『スーパー大戦略』に限らず、『大戦略』シリーズの楽しみは3つある。

まず、コンピュータ相手に対戦して勝つというもの。対戦そのものが楽しいのだから、勝つと条件をつけなくても、という声も出そうだが、甘い！　やはり勝負は勝たなくてはいけない。もう1つは人間と対戦してやはり勝つというもの。これはあまり勝ちすぎると友情をぶちこわす恐れがあるが、『大戦略』に負けたぐらいでなくなるような友情に未練を持ってはいけない。ばんばんうちまかそう。本当の好敵手に出会うまで勝ち続けるのだ。そしてもう1つがマップメイキング。これをやってはじめて『大戦略』の神髄に触れることができる。マップを作っていると、その一地域一地域での戦闘の局面を考えざるをえない。こういうふうに考えることがその後の通常の対戦に生かされるのだ。昔、学生の頃、勉強したことが本当に理解できているかどうかは、そのテーマのテスト問題を作り出せるかどうかではっきりわかる、と教えられたことがある。こうすると、そのテーマをいろんな視点から見ることができる。だから、理解も深まるというわけだ。これは本当だから、やってみるといいかもしれない。Mファンもためになるなー、と感激してくれ。

マップコレクションはPC－9801版や、X68000版ではすでに出ていた。これに含まれていたマップ40枚。これだけでもかなりの数だが、MSX版にはこれに加えてMSXユーザーの作になる40枚が追加され、なんと1枚のディスクに80枚もの大量のマップデータが入っている。このソフトはタケルのみの発売で3500円だからマップ1枚につき43.75円。いまどき50円以下で買えるものなんてそうはない。

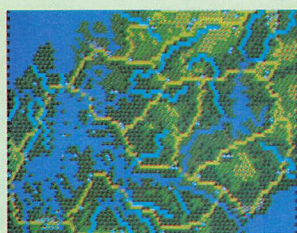
マップナンバー1から40までがPC－9801版や、X68000版の40枚。これには両機種に含まれていた生産タイプは含まれていない。

マップ41から43はMファン、『MSXマガジン』『テクノポリス』の各誌製作のもの。44から後はMファンに掲載された人たちの作品。44から52が坂博氏の作品。53から64が藤田隆之氏の作品。65から74が横尾誠一氏の作品。その他芦田貴裕氏、大屋敦氏、久保田芳則氏など。特に最後の久保田氏の作品は迷路で構成されていて、パズル的な楽しみがある。

やめられない、とまらない。眠れない、眠れない。

Angel Dust
対戦国3　難易度1　早乙女佳正

Dead Lock
対戦国4　難易度5　早乙女佳正

At Australia
対戦国4　難易度2　越後の鳳雛

East China Sea
対戦国3　難易度3　橋場善也

Panama Canal
対戦国4　難易度3　湯元健太

Europe
対戦国4　難易度3　湯元健太

ヒキサカレタ ダイチ
対戦国4　難易度4　松沢敬

アシタ ヘノ カケハシ
対戦国4　難易度3　松沢敬

FAN-NEWS

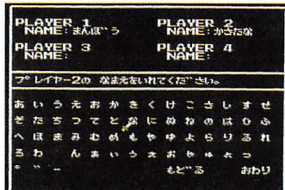
ルーンマスターII

コンパイル
☎082-263-6165
4月20日発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	3,880円

DSのクリスマス号で好評だったルーンマスターの続編がスペシャルで登場するのだ。良いも悪いも自分の運命を決めるのはサイコロのひと振り。さあ、気合いを入れろ!!

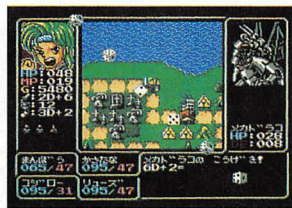
みんなでわいわい楽しもうっ!

ボードゲームの楽しみは、何人かの仲間とワイワイいいながらプレイできるところ。ほかのプレイヤーとのかけひきがスリリングで、人間性も表に出てくるから、ケンカになったりする。そこが、たまらなくおもしろい。そんな楽しいボードゲームとRPGがドッキングしたのがDSのクリスマス号に収録されていた『ルーンマスター』。その続編がこの『II』なのだ。プレイも4人まで参加できる。前作はおまけに近かったRPGの要素が強まって、ボードゲーム風RPGになった。他人との競争のほかに、ゴールまでに自分をきたえあげ、待ちうけるイベントやモンスターと戦うことなどの新しい要素が、ゲーム展開を魅力的にしているぞ。

ストーリーのほうは、要はアレフルト王国を支配する魔王アザソートを倒せ! ということらしい。ゴールに早く着いて早く魔王を倒した人が勝ち。

⬆自分の顔を選んで名前を決めてあげる。思い入れが大切なんだな

⬆いよいよスタートだ。画面の左上でキャラクタの感情が表現されるのだ

戦いもサイコロで……

RPGの魅力の1つにさまざまなモンスターたちとの戦闘がある。その戦いもサイコロの目で決まるのだ。目が多いほど大きなダメージを与えることができるのだが、なかにはサイコロを何個も同時に振ることができるずるいモンスターもいる!

⬆6つも同時に振るなんてずるい? うん

●モンスターもよりどりみどり●

モンスターは種類も豊富だが個々に攻撃力が違う。サイコロの目にボーナスポイントが加算されて、しかも同時に数個のサイコロを振ることができるやつもいる

しかけもいっぱいでうれしい

ゲームを進めていく途中で、全員が街に立ち寄ることができる。街ではいろいろお店があり、冒険の手助けをしてくれるアイテムを手に入れることができる。とくにほかのライバルをけ落とすにはアイテムが必要。アイテムの購入資金は道中のモンスターとの戦いでかせぐのだ。

⬆競亀場でギャンブルにいそしむこともできる。一攫千金を狙うのも人生なのだ

街

街には防具屋、武器屋、魔法屋、宿屋、道具屋があるが、スイスイ進んでしまった人はここで金欠で苦労するぞ。

さあっ始めてみよっ!

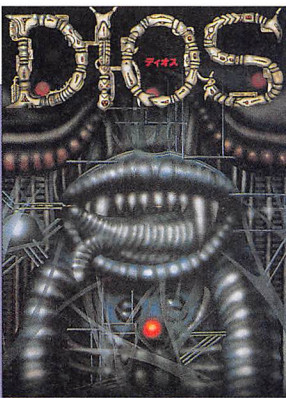
8つの顔のうちから気に入ったものをセレクトし、名前をつけてやる。参加するメンバーでケンカにならないようふり分けよう。スペースキーを押すとカラカラと音がしてサイコロが画面を横切る。目の数だけコマを進めて止まったところにイベントがあれば何かが起こるぞ。その中身はだいたいがモンスターとの戦闘だが、たまにはアイテムを拾ったりうれしいこともある。街でアイテムを手に入れたら、落とし穴を掘ったり、モンスターをとおせんぼに使ったりしてうまくライバルと差を広げるのがコツだ。

拾いもの

➡運がよければアイテムを拾うことができるぞ。宝箱にはたまにハズレもある。商品券は街で体力回復剤と交換できる

⬆コースによって海を渡って近道をすることもできる。分かれ道も目が決め手だ

⬆イベントもいちばん先に終わらなければ勝てない。すべてが競争なのだ……

アザソードを倒すのだっ!!

FAN-NEWS

ディオス

ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
発売中

媒体	2DD ×4 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

惑星ディオスに突然奇形生物があらわれ、人々を虐(ぎゃく)殺(さつ)し始めた。緊急事態に7人の勇士が立ち向かう。

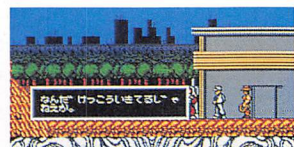
奇形生物に襲われたディオスを救え！

惑星ディオスに突然、謎の奇形生物があらわれ、暴れだした。そして、奇形生物は人々をつぎつぎに虐殺し始めたのだ。この緊急事態に国連監視宇宙軍は奇形生物の退治と、住民の救出のために1600人を惑星ディオスに送りこんだ。だが、その1600人は奇形生物のまえにまたたくまに壊滅し、だれ1人として帰ってこなかった。

そして、つぎに送りこまれたのは先に送られた人数にくらべてはるかに少ない、たった4名のメンバーである。名前はザック・ハント、シェリー・レイバン、ファミー・マート（女性）、ロッド・ソウル。彼らの任務は2つ。ディオスで生存を確認したわずか9人のうち、移動可能な比較的軽傷の2人を救出することと、奇形生物の捕獲だ。

ゲームはこの任務を与えられたところから始まる。プレイヤーは4人のほかに、生存者のなかの2人と、先に惑星ディオスに送りこまれていたRSC・デュオ（ロボット）の合計7人のキャラのシナリオから好きなものを選んで始めることができる。アクションゲームだが、途中でいろんな人物と会い、会話をして情報を得て進む構成になっている。そして、なぜ彼ら4人がこの任務を与えられたか、なぜ奇形生物が現れたかがはっきりしていく。

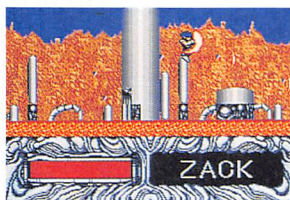
突然あらわれた奇形生物が人々を襲う！

1600人だったのが今回はたった4人の任務

生存者の救出も今回の任務のひとつだ。けっこう生きているなぁ……

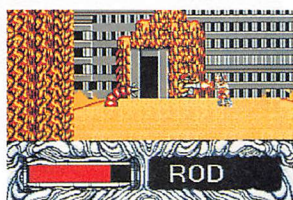
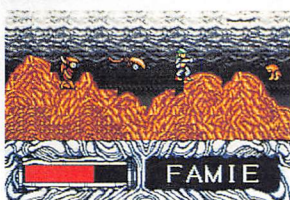
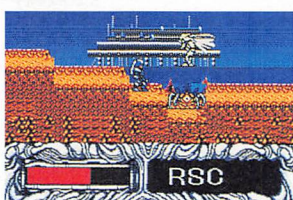
ある程度の場所までいくとウインドウが開いてメッセージが出る。その内容は？

どのシナリオからでもできるぞ

このゲームは、7人のキャラのシナリオのうちのどれからでもスタートできるが、ある程度の場所までいくとメッセージが出て、そのほかのキャラに引き継いでプレイするようになる。どのキャラクタにもそれぞれビームを使ったり、ジャンプ力があったりと武器や動きに特徴があるから、その特徴をいかして進むようにしよう。

ザック・ハント
年令不明の無口な男。「気」をエネルギーに変えて使うライトバンドという武器を使う。

マーク・ヒルズ
14歳の少年。2足歩行メカに乗っている。戦闘能力は低い。惑星ディオスの生存者の1人。

シェリー・レイバン
28歳の少々キザな男。軍でもトップクラスの射撃の腕をもつ。BQ－23Rという銃を愛用。

ロッド・ソウル
24歳のひょうきんなヤツ。武器はヘッドガンを使用。ニトロで作った弾が恐ろしい。

ファミー・マート
メンバーのなかで唯一の女性。機敏だが、攻撃力が弱い。武器はショートガンを使用。

RSC・デュオ
軍の最新型の感情を持つロボット。ジャンプ力にすぐれ、腕に内蔵したリニアガンを使用。

サム・チェスト
惑星ディオスの生存者の1人で26歳の僧侶だ。気合をこめてビームを発する特殊能力をもつ。

FAN-NEWS

あぶないてんぐ伝説

アリスソフト
☎07442-4-7855
発売中

媒　体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	5,800円

※要漢字ROM

よみがえった伝説の天狗が女生徒を襲う！　謎解きと修学旅行気分の両方が味わえるちょっとエッチな美少女AVGなのよん♡

待ちにまった修学旅行だ！

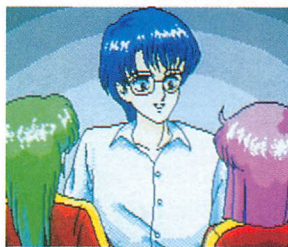
和美、早苗、由香里、綾子のなかよし4人組は3泊4日の修学旅行で奈良に来ていた。早苗は男の子よりも女の子のほうが好きという同性愛主義者で、和美にぞっこん。一方の和美のほうはというと、ごくごく普通の女の子で、幼なじみで同級生の孝司に好意をよせている。プレイヤーはこの和美になり、早苗の誘惑をかわしながらゲームを進めていくのだ。

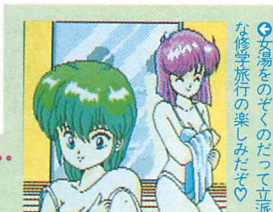
今日は旅行2日目。そろそろ団体行動にもあきてくるころ。和美がこっそり部屋を抜け出し、孝司の部屋へ向かおうとしたとき、突然女の子の悲鳴が／「寝ていたら、突然天狗に襲われたの」と泣き叫ぶ女の子。そういえば、昨日の晩も隣のクラスの女の子が誰かに襲われたと聞いた。

↻バスのなかで楽しくおしゃべり。きゃぴきゃぴ

これは何か変だぞ。もしかしたら天狗は実在するのかもしれない。こうなったら天狗を見つけだして、その謎を解くしかない。和美たちは修学旅行気分を返上し、天狗の手掛かりを探すことになる。

ゲームは楽々操作の選択式AVGで全3部構成。旅館では、女湯をのぞけたり♡♡シーンが見られたりとエッチもあるぞ。

↻窓の外には孝司がいるぞ。でも、和美たちの部屋って4階じゃなかったけ!?

↻夜中に部屋を抜け出し遊びに行こうとしたら……あらら、先生に見つかっちゃった

修学旅行の楽しみといえば…

↻女湯をのぞくのだって立派な修学旅行の楽しみだぞ♡

↻やっぱりコレですまくら投げ。それそれ〜!!

↻これも定番のトランプ。しかし、すごいカッコね

↻トイレで一服。こんなの学校でもやってるって？

和美と早苗の　あぶない　愛のカ・タ・チ♡

木下和美

↻プレイヤーは、この和美になってプレイするのだ

金沢早苗

↻これぞ美少女。ピンクのサラサラ髪がプリティね♡

男同士じゃ気持ち悪いけど、女と女なら許せるような気がする。2人きりになったら早苗ちゃんはすぐ迫ってくるから要注意(!?)。でも、早苗ちゃんのその一途さってステキなのよん♡

↻私はノーマルでいたいのに……

↻屋上でもつれる2人。寒くないの？

天狗の謎が明かされていく

2人の犠牲者を出し、天狗の存在を知った第1部の後を受けて、第2部では天狗についての詳しい情報が手に入ってくる。修学旅行で見学したお寺には、むかし天狗が住んでいたといわれており、突然姿を消したまま最近ではその姿を見せることはまずなかったそうだ。何かを隠しているお寺の住職、地下へとつづく秘密の地下通路、隠された天狗の像。そして、友達の綾子までもが襲われて……。

↻成金趣味の住職だ。天狗伝説については否定するが……

これらすべての謎が、第3部で徐々に明かされていくのだ。

↻悲鳴が聞こえた部屋へ行ってみると……

↻女にかこまれる住職。左には天狗の像

DMfan

ディスクマガジン・ファン

ついに今月発売のDS5月号にはコナミの『クォース』が入った。これは大きいぞ。だって、『SD〜』や『ソリッド〜』もこのさき入る可能性が大きい、ていうこと。と考えるとわくわくどきどきだ！

2DD DS#12 ディスクステーション12号／5月号

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月8日発売)
●コンパイル

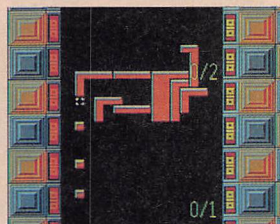
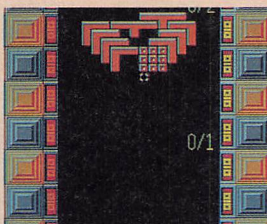
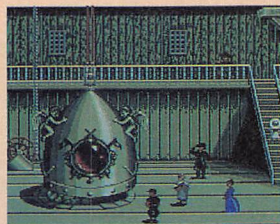
まず、最初に驚いてしまうのは、あのコナミのソフトがDSに入ったということ。とかく大きな会社というのは、すぐに企画がとおらなくて、ああだこうだといっているうちにだんだん忘れちゃったり、めんどうになっていくものだけど、やっぱりコナミはそこが違うのかもしれない。MSXの世界でのコナミの存在は、とてもでかい。先月掲載した記憶のラビリンスの特大企画のように、いまでも楽しく遊べる古いソフトのなかにたくさん入っているっていうのはコナミだけ。MSXの歴史のなかにすっぽりとコナミのゲームの歴史が入っている感じだ。そういう意味で、今回のコナミの参加はことのほかうれしい。しかも、デモですまさないで、1面だけだけどちゃんとプレイできるようにプログラムを作り直してくださるところなど、ユーザーにとってこんなうれしいことはない。DSを買っててよかったたって感じだ。これをよい機会に、ほかのソフトハウスのみなさんも力作の先取りプレイのゲームをたくさんDSに提供してほしい。すくないおこづかいのなかから、何を買おうかと決めるのに、DSがものすごく参考になっているからなのだ。逆に、入ってないと買う決心がつきにくいということだってある。だから、よろしくといっておきたい。

さて、DS5月号の内容は、コナミの『クォース』のほかに、ウルフチームの人気パロディAVGの『あーくしゅ』が入る。これは残念ながらデモ。それからコンパイルからは、好評の連載シューティングゲームの『ブラスターバーン』と、『ルーンマスターII』のデモが入る。さらにアリスソフトからは、『あぶないてんぐ伝説』の遊べるバージョン。修学旅行先の宿で何が起こったか……という内容のイントロが楽しめる。最後にMファンからは1画面のプログラムだけど、1度プレイしたら止まらないというスナック風ゲームが2本！

⬆ロードスっぽいな、とお見うけしたが？

コナミ

クォース Ⓟ

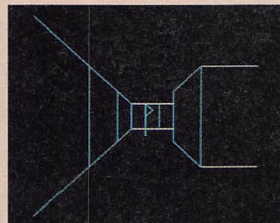
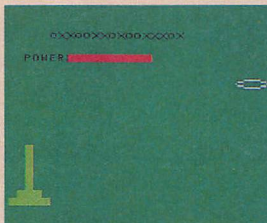
L字型に置かれたブロックを四角になるように、タイルを撃っていくゲーム。早くしないと、下にずんずん降りてくるので瞬時の判断が要求される。いそがしいパズルゲームだ。製品の1面のみがプレイできる。

ウルフチーム

あーくしゅ デ

4月号のMファンの表紙を飾った『あーくしゅ』。ウルフチームや日本テレネットの作品のパロディAVG。楽しくて、やさしくて、ほのぼのするソフトはめずらしい。ほかのソフトハウスもやらないのかな？

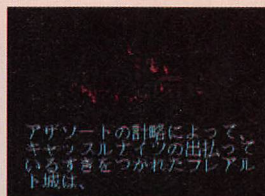
MSX・FAN

わなげーむⓅとめいろげーむⓅ

両方とも今月のファンダムから。左が『わなげーむ』。たんなる輪投げだけど、投げる高さがランダムに変わって、力の入れぐあいが微妙に変化する。その変化を考えて、正確に投げるのは口でいうほどかんたんじゃない。右は『めいろげーむ』。3D迷路のなかに置かれた旗を取るのが目的。旗に近づくと音が高くなって知らせる。反対に遠ざかると音が下がる。アイデアがいい。両方ともはまることうけあいのゲームだ。

※Ⓟマーク……遊べるもの
Ⓓマーク……デモ

ルーンマスターⅡ（デ）

コンパイル

サイコロを振って遊ぶRPG。実際のボードゲームに近い感覚で遊べる。これがDSから飛び出して1本のソフトとして市販される。これはその宣伝をかねたデモ。Ⅲを出すときはエディットつきなんてどうでしょう？

あぶないてんぐ伝説（P）

アリスソフト

女の子ばかりの学校が修学旅行に出かけました。もう消灯の時間ですが、宿のなかでは……というエッチなふんいきの『あぶない〜』の遊べる版。部屋から廊下に出て、ほかの部屋をのぞいてまわるという内容。

ピーチアップ3

●2DD×2 MSX2/2+ 3,800円・4月13日発売予定（奇数月25日発売）
●もものきはうす

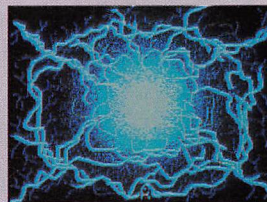
健康的（？）というか、くったくがないというのかわからないけれど、読者のお便りのコーナーでもスッポンポンで登場するのは、なんとも驚いてしまう。だが、そういう明るいノリがウリの『ピーチアップ』なのだ。

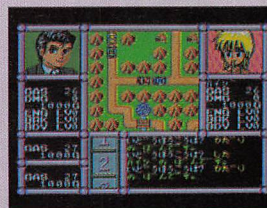
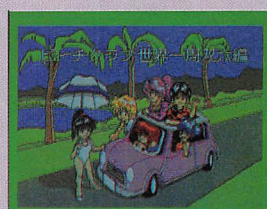
さて、先月号でもほんのちらっと紹介してた『究極ピーチ』という名のシューティングゲームは、けっこうむずかしい。わらわらと敵があらわれて、みるみるうちにバーンとなってしまう。これをヘタというのかもしれないが、飛んでくる敵キャラがブラ〜とかパン〜とかいうものだから、つい気が散ってしまうのだ。なんてひきょうなソフトなのだ。シューティングゲームに自信のある人よ、エッチものとバカにするなかれ、ほんとうにそのわりにむずかしい。

このほかには、双六（すごろく）もののゲームが入っている。登場する女の子の名前が、キャロライン、ハイジ、サハラ、サブリナ……と地方色豊かである。

今回は上のゲームの2本がメイン。それ以外にエッチタイプ3DRPGの『アウターリミッツ』の予告がちらり。欲をいえば、もっと詳しい予告だといいと思うのだが……。というわけで、次号の4号に期待をいだいて（じつはMAIL BOXのなかにお嬢様ものを作ってみよう、と謎めいた予告があったのだ）今月はここまで。

究極ピーチ（P）

アーケード版の『究極〜』のパロディのような気配がするシューティング。飛んでくる敵キャラは女の子の下着だったりと、エッチだ。地上キャラもエロ本やエロビデオ。だがむずかしい。

ピーチクラブ世界一周双六（すごろく）編（P）

出てくる女の子の名前がどこか、その国のふんいきを出しているのがふしぎ。ハイジといえばアルプスだし、サハラといえばエジプトなんでしょうかねえ。ゲーム内容は双六、とサイコロで勝負するもの。じゃんけんでなく、サイコロとはアイデアもの。

■そのほか■

アウターリミッツの予告

３Dタイプの迷路を進むRPG。そのエッチ版がもものきから夏に発売になるよ、という予告もの。期待大。

MAIL BOX

ユーザーからのお便りのコーナー。女の子ふたりがはだかんぼでかわいそう。でも、ウィンクのようにきょうも元気いっぱいだ。

編集後記

編集後記では、いろんなお知らせなどが書かれている。予告や、イラストの応募方法など。お相手はやっぱりはだかんぼなのだ。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/2月15日から3月14日まで

毎年この時期は新作があまりない。先月より1本多いだけの、たった8本。少ないからこそ、自分のほしいソフトをじっくり選ぼうじゃないか!

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

2月

16日 ディオス(D)/ザインソフト/9,800円♪

突如あらわれた奇形生物の退治に、7人の勇士が立ち向かうアクションAVGだ。7人それぞれにシナリオがあり、好きなキャラを選んで遊べるというのもおもしろい。うでに自信のある人はチャレンジしてみてはいかが?

24日 あーくしゅ(D)/ウルフチーム/6,800円♪

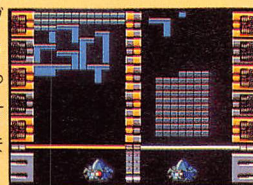
これまでに発売されたウルフチームのゲームがパロディになって登場。最初から最後まで、ぜ〜んぶパロディと、ハンパじゃないのだ。ウルフチームファンは必見だぞ。

3月

3日 ピンクソックス2(D)/ウェンディマガジン/2,800円♪

エッチゲームベスト10で、見事1位に輝いた美少女ディスクマガジン。内容は盛りだくさんでエッチもスジがね入り。さらにスカポン4コマまんが「どしどしふんどし」もパワーアップだ。

9日 クォース(R)/コナミ/5,800円

ルールは簡単、落ちてくるブロックを消すだけのアクションパズルゲームだ。1人でやるのもいいが、2人で対戦すると白熱まちがいなし。たまにはこんなゲームもいいぞ。

トリロジー(D)/ハード/6,800円

『いつみセンセーション』の戯遊群と『カインドゥ・ギャルズ』の尊辺友が手をくんで作ったハードボイルドAVG。エッチゲームが好きなキミにおすすめ!

帰ってきた探偵団X(D)/ハート電子産業/5,800円

探偵団Xのメンバー4人が巻き起こすギャグ&パロディの数々。3つのシナリオが入った爆笑AVG。

ディスクNG1(D)/ナムコ/4,800円♪

『ボスコニアン』や『ギャラガ』など、一世を風靡(ふうび)したナムコのなつかしいゲームを収録。ゲームセンターに通ってたころを思い出すかもね。

ディスクステーション4月号(D)/コンパイル/1,940円♪

走りつづける『ディスクステーション』の4月号。Mファンのファンダムに載ったプログラムも収録されてるぞ。

ソフトなんでもベスト10

ひと昔前にくらべソフトの質は格段にアップし、おもしろいものや絵のきれいなものが増えてきた。なかには、映画を観てるような気分にさせられジ〜ンときたり、3日3晩徹夜してやっとの思いで解けたソフトなどは、そりゃもう言葉には言いあらわせない感動があるもの。そこで先月募集したのが「思わず涙したベスト10」ってわけだ。結果は右の表のとおり。当選者の発表は来月のこのページで。

つぎのベスト10は「MSXに移植してほしいベスト10」。ほかのパソコンのゲームで、ぜひMSXに移植してもらいたい!ってソフト(1990年4月8日現在発売中のもの)を1〜3位までハガキにかいて送ってね。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN ベスト10係まで(4月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。このハガキがきっかけでMSXに移植されるソフトが出るかもしれないぞ。

思わず涙したベスト10

順位	ソフト名
1	ジーザス(エニックス)
2	イースII(日本ファルコム)
3	ルーンワース(T&Eソフト)
4	イースIII(日本ファルコム)
5	イース(日本ファルコム)
6	スナッチャー(コナミ)
7	ハイドライド3(T&Eソフト)
8	ラスト・ハルマゲドン(ブレイングレイ)
9	サーク(マイクロキャビン)
10	激突ペナントレース2(コナミ)

↑1位はなんとジーザス。けっこう古いゲームだけど、イベントもよかったしラストも感動的だった。2位以下では、やはりイースシリーズが強い。ガンバッて解いた あとには感動が待っているってわけだ

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション4月号
2	—	イースIII
3	—	テトリス
4	8	信長の野望・戦国群雄伝
5	—	あーくしゅ
6	—	クォース
7	4	ルーンワース
8	7	イースII
9	5	レナム
10	—	ディオス

↑今月の1位もDS。お手軽で値段も安く、それでいて楽しめるとこがうける理由だろう。新顔や復活ソフトがランクインして、順位の変動も活発化。DSをおびやかすソフトは来月出るか!?

協力:J&P渋谷店、J&P町田店

エッチの当選者:〈長野県〉中野治正にウェンディマガジン特製のピンクソックス(桃色のクツ下)+αを、〈愛知県〉小方基義〈新潟県〉深井範仁〈埼玉県〉後藤啓太〈北海道〉吉田修也〈愛知県〉砂畑尚徳(敬称略)にテレカをプレゼント。

ベスト10 応募券 ⑤

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

イベント用のビデオ撮影があったりして、なにかと忙しいMSX・FAN編集部。しかしこの時期、メーカーはゴールデンウィークや夏休みに向けて開発を進めているのでなかなか新作情報が得られない。だからといって、白紙で掲載するわけもいかないし……。どうしようと頭をかかえながら集めた新作情報。みんな予定どおり発売されるといいなぁ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

これ1本で何回も楽しめるRPG
ティル・ナ・ノーグ

■システムソフト
■☎092-714-6236
■発売日未定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

MSXフェスティバルで『ティル・ナ・ノーグ』を参考出品しましたが皆さんはお気づきになられたでしょうか？ シナリオジェネレータシステムで自動作成されるシナリオで繰り返しプレイすることができます。詳細は間もなく公表いたしますのでご期待ください。

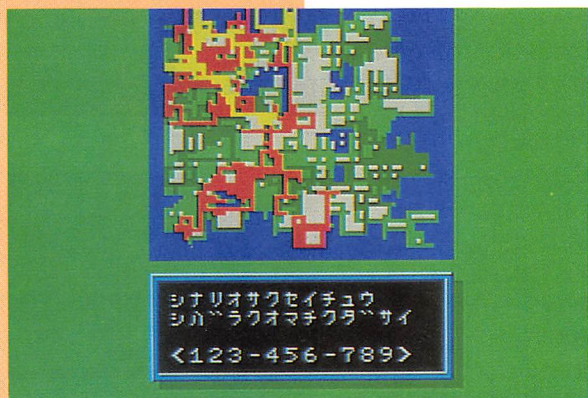
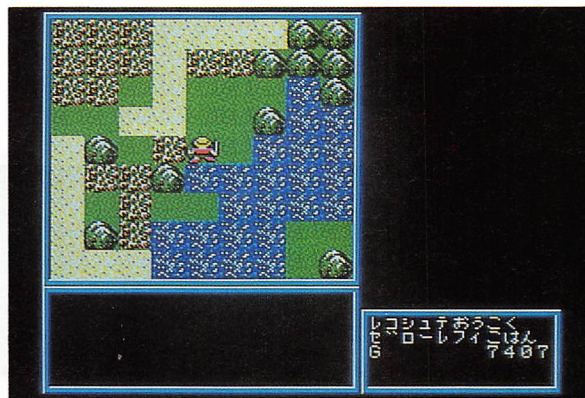
2年前にPC−98版で発売され、当時そのゲームシステムがなにかと話題になった『ティル・ナ・ノーグ』。間もなく発売予定のPC-88版に続き、ついにMSX版が出ることになった。

このゲームの最大の魅力はシナリオジェネレータシステムと呼ばれる機能にある。これは、ゲームを始める前にシナリオコードを入力し、それによりコンピュータ側が自動的にシナリオを作ってくれるというもの。数字の組み合わせにより、9万9999とおりのシナリオをプレイすることができるというからそのすごさはハンパじゃない。1回ゲームを解き終わったからって、それで終わりではなく何度となく遊べるってわけだ。RPG大好き人間にはうれしい機能だよね。

もう1つのウリとして、登場キャラの多さというのがあげられるが、こっちのほうはいま、一生懸命製作中とのことだ。

ではここで、ゲームシナリオのもととなったケルト神話の説明をちょっとしておこう。タイトルでもある『ティル・ナ・ノーグ』とは、闇の世界と光の世界とのあいだに神が作った小世界のこと。この世界を治めていたのが神の意向をついだ誇り高き種族ダーナだ。しかし、繁栄を極めたダーナはティル・ナ・ノーグだけでは飽きたらず、光の世界にまで進出し始めたのだ。それを知った神はダーナの力を封印。ダーナが力を失った世界は、邪悪なものが漂い始めてしまった……。さあ、そこで立ち上がるのがプレイヤーであるキミなのだ。キミはこの主人公になって邪悪なものを倒すのだ。

入力コードによってシナリオは違うぞ。どんな話になるかな

とことこ歩きまわる主人公がかわいい。敵に会うと戦闘が始まる

シナリオ作成中。まだ開発中なのでこの画面は変わるかも……。しかし、ほぼ無限にシナリオを作るなんてスゴイ！

主人公が暴れまわるこの広大なマップも作ってしまう。山脈や、岩場にも名前がついているぞ

お話だけでもいいですか？

〈突然発売されるソフトその①〉最近ソニーから発売されたMSXの最新機種『F1−XV』の付属機能ツール『らくらくアニメ』が独立して登場だ。ディスク版で対応機種はMSX2／2+、価格は5,800円。このツールを使えばグラフィックエディタで作った絵をアニメーションさせせることもできちゃう。これでオリジナルゲームを作ってみるのもおもしろいかもね。

あの楽天家族が帰ってきたよん
ファミクルパロディック2

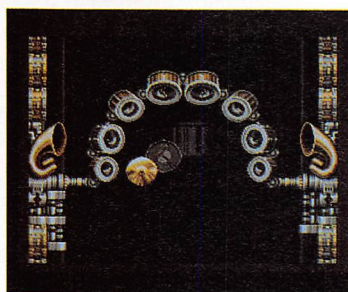
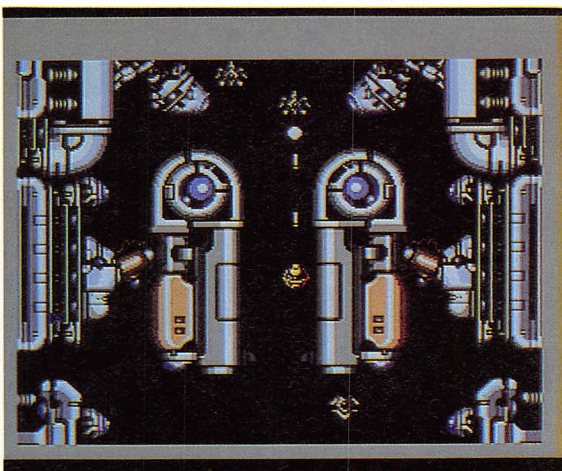
■BIT[2]
■☎03-479-4558
■4月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シューティング

メーカーより

『ファミクルパロディック』をプレイした人は御存知だと思いますが、『〜2』もいろんなゲームのパロディです。今回は、R・OYPEやテトOスなど見てビックリのアッと驚くタメゴローです(20年前のギャグ)。そろそろオリジナルメーカーから文句がくるんじゃないかと冷汗タラタラの毎日です。ゲームは、MIDI音源対応ですよ。

↑これは何のパロディだろう

→パピクルが暴れまくるぞ。そういえばこの画面、何となく見覚えがあるような……

あのなつかしゲームパロディのファミクルパロディックが帰ってくる。

ゲームが大好きな楽天家ファミリーのファミクル一家。彼らが再び「亜空間」ゲームハウスのゲーム大会に参加することになった。パパのパピクル、ママのマミクル、そしてシルクル、ミロクル、ネコのニャンクルのうちから1人を選びプレイするのだ。キャラクタによって使うマシンが違うのもこのゲームの特徴。もちろん前作のマシンとは形も性能も変わり、パワーアップしての登場となるぞ。誰を選んでプレイするかはキミの自由。

前作では『グラデOウス』や『ゼビOス』などのパロディが収録されていたけど、今回は『R・OYPE』、『テトOス』といったゲームのパロディが入る予定とか。ギンギンのアクションゲームと抱腹絶倒のパロディがドッキングしたこのソフト。今回も大いに笑わせてくれそうで、今から楽しみだ。

あの過激コミックスがゲームに！
うろつき童子

■フェアリーテール(タケルでのみ販売)
■☎03-205-3685
■5月発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

コミック、ビデオで一大センセーションを巻き起こした『うろつき童子』をベースにした、まったくのオリジナルゲームなのだ。超神をめぐって起こる妖魔との激しい戦い、壮大なストーリー……。なお、フェアリーテールは、このゲームからグラフィックの表示方式が変わります。画面がよりキレイに美しくなりますので期待してくださいね。

コミック、アニメビデオでヒットした『うろつき童子』がゲーム化される。エッチマンガ界では、知る人ぞ知る前田俊夫原作の作品だ。

今から400年前、主人公である天邪鬼は生まれた。彼は人間をも超越した巨大パワーを持つ獣人である。「3000年に一度、超神がよみがえり人間界・獣人界・魔界の3つの世界を統一する」

↑これまでのフェアリーテールの絵と違う

↑すごい形相だ。うへ、怖い！

↑グラフィックはご覧のとおりキレイだ

――という伝説を信じ、天邪鬼は人間界へ超神探しの旅に出ることになる。そしてやって来たのが、横浜の私立名神学園というわけだ。この人間界を舞台に天邪鬼、すなわちプレイヤーが超神伝説の真偽をつきとめていくというAVG。

なんだか難しそうなゲームだけど、制作はエッチソフトでおなじみのフェアリーテール。グラフィックはかなりオドロオドロしいけど、原作がエッチなだけに過激なシーンもたっぷり。全243枚というグラフィックは妖しい魅力でいっぱいだぞ。

↑原作とは違った展開をみせるか!?

↑過激な戦闘シーンもある

お話だけでもいいですか?

〈突然発売されるソフトその②〉天九牌のかわいい女の子だけを集めた『桃源の宴』の第2弾が出た。その名も『天九牌special桃源の宴2　女子高生編』だ。今回登場する美少女たちは、もちろんもぎたての新鮮ギャルばかり9人。販売はタケルのみで、MSX2/2+版税込3,600円。キミの美少女コレクションにおひとついかが♥

爆笑言葉合わせゲームの第4弾
愛をありがとう いかせ男入門

■ファミリーソフト(タケルでのみ販売)
■☎03-924-5727
■5月下旬発売予定

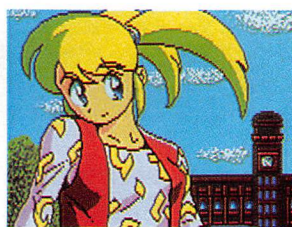
媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	5,200円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

ファミリーソフトがタケル専用ソフトとして開発を進めている、イカセ男シリーズ第4弾『愛をありがとう』は、社会的ダイナマイトを秘めたシナリオのなかで6人の女の子をおとしていくエッチソフトだ! もちろん、グラフィックやゲームシステムも大改造したぞ! う〜ん、期待して待ってるしかないぞ、こりゃ。

怒涛の言葉合わせゲームで、日本中の女の子を興奮させたイカセ男が帰ってくるぞ!

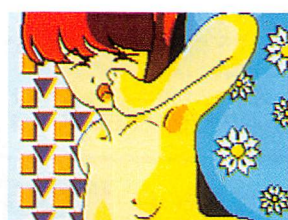
4作目にあたる今回は、イカせ男ではなくプレイヤー自身が主役。目的はイカセ男になること。トレーニングをつみ、経験値を上げナンパした女の子とエッチをしていくのだ。

登場する女の子は6人。絵やシステムも前作までのものとはガラッと変わり、よりアドベンチャー色が強まるとか。ゲームを終了するとプレイヤーのイカせ男度がわかるなど、イカセ男になるために全面的にバックアップしてくれるぞ。イカセ男に憧れている人は要チェックだぞ。

⇧女の子のアップ。前作までとは絵柄もストーリーも変わった

⇧ゲーム画面はこんな感じだ

⇧おお、なんと大胆なポーズ

⇧ナンパの道は1日にしてならずぢゃ!

⇧ヘンテコなお風呂の前で座りこむ女の子

⇧ヤッダー、エッチーといわれてしまった

カワイさ爆発の『魔導物語』が独立
魔導物語 1-2-3 (1丁目2番地3号)

■コンパイル
■☎082-263-6165
■6月20日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

『魔導物語1−2−3』をビジネスソフトと勘違いする方へのお知らせ。当社はこのソフトを貴方のオフィスや書斎等で進行する生活を推奨します。雑務の疲労を癒し、快適なアーバンライフを目指す為にはこのような飽きないモンスターデザインの3Dダンジョンにいたし……なんてこと、本当にしたら仕事など前に進まなくなるだろうな。

先月のカミングスーンで『ルーンマスターII』の情報を載せたけど、今度は『魔導物語』がDSより独立することになった。DSに収録されていたのは最初に企画された3部構成のうちの真ん中の部分のみ。そこで今回は、3つあるエピソードを1本にまとめてしまったというわけだ。

第1話は主人公の卒園試験。主人公のキミは幼稚園の遊び場にそびえる塔のなかから魔導球という球を3つとってくるのが目的。第2話では成長したキミが修行の旅をしている最中に、サタンという男に妙な空間にひきずりこまれてしまう……。第3話では、その空間で出会ったかわいい動物をつれて旅をしていくことになる。そして、あることから迷いの森に入り込んでしまう。無事、この森から脱出できるのだろうか? と、こんな感じに第1話から第3話へと続いていくのだ。

操作は片手でもできるようになっていて、自動でマッピングまでしてくれちゃう親切さがうれしい。それに、出てくるキャラクタはみんなカワイイのばかり。DSでプレイした人にも、もう一度すすめたい1本だ。

⇧かわいさ大爆発のキャラがいっぱいだ

⇦第1話は卒園試験、第2話では妙な空間にひきずりこまれるし、主人公の苦難はまだまだ続く……

お話だけでもいいですか?

〈モンスターの募集〉テクノポリスソフトでは6月発売予定のRPG『シェナン・ドラゴン』の登場モンスターを募集中。文または絵に描いて〒105 東京都港区新橋4-10-7TIMテクノポリスソフト『あのモンスターが欲しい!』係まで送ろう。締め切りは4月末日。採用分にはキャラデザイン担当の神威先生が、キミの考えたモンスターを色紙に描いてプレゼントしてくれるぞ。

拡大 追●跡

COMING SOON

今月の追跡カミングスーンは豪華2本立て。話題の『エメドラ』と、工画堂スタジオにスポットを当てて追跡してみたぞ。

※『エメドラ』の画面写真は98版のものです。

追跡▶その① エメラルド・ドラゴン

いつ出るかいつ出るかと首を長〜くして待っているのだが、依然として発売日未定のRPG『エメラルドドラゴン』。3月号のFAN CLIPでも書いたように、バショウハウスはグローディアという会社になり、スタッフもそのまま移動。MSX版はそのグローディアから発売されることになった。そこで、気になる『エメドラ』の開発状況をグローディアのチーフプログラマーである池亀さんに聞いてみた。

池亀さんの話によると、『エメドラ』は7月上旬発売を目指し、いまビジュアルシーンの制作をしているところだそうだ。しかし、ゲームの組み立てはこれからなので、発売日のほうももしかしたら9月くらいに延びるかもしれないとのこと。いちおう予定では、ディスク3枚組で8800円。そのうちの1枚は88版や98版同様オープニングのビジュアルシーンに使うそうなので、好評だったグラフィックはMSX版でも期待できそうだぞ。

また、パッケージのイラストも新たに描きおろすことが決定。マニュアルも細かな設定資料などがつき、よりわかりやすくなる。

オープニングのビジュアルシーンは必見

キミはアトルシャンになってプレイする

ヒロインのタムリンはかわいいぞ♡

最後に池亀さんからひとこと。「エメドラの魅力は広大なマップとビジュアル。それから、エメドラというドラマを存分に楽しんでもらいたいんです」

どうやら『エメドラ』は順調に開発されているらしい。発売は夏。もうちょっとの辛抱なのでしばらく待っててね。

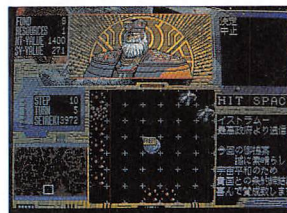
ゲーム中はこんな画面なのだ

追跡▶その② 工画堂スタジオ

追跡その②は、3月23日に『ナビチューン』を発売した工画堂スタジオの登場だ。98版、88版で好評の『ラ・ヴァルー』の発売を、突然延期してしまったのが去年の暮れのこと。そのころ、工画堂スタジオの谷さんにお話をうかがったところ「本当に申し訳ない！」といきなり謝られてしまった。それもそのはず、『ラ・ヴァルー』の開発が遅れぎみだというのだ。今回、MSX版を発売するにあたり、88版を忠実に移植するのではなく、MSXなりのおもしろさを表現したい、というのが発売が遅れた理由らしい。美しいグラフィックがウリでもあるこの作品。はたしてMSX版では、どのように変わるのだろうか。

気になる発売日だが、谷さんの話しぶりだとそう遠くはなさそう。近いうちに本誌で紹介できると思うので期待して待っててね。

それから、もうひとつの新作『シュヴァルツシルトII』。めでたいことに、こちらの開発も順調に進行中とのこと。発売日が決まり次第みんなにも報告するからね。

以上、『ラ・ヴァルー』と『シュヴァルツシルトII』の2本、いまからチェックしておいたほうがよさそうだぞ。

とりあえず画面だけ。発売が待ち遠しい

なかなか立派なお城だ。中にいるのは？

人に出会うとこんな画面になる

洞くつの中は、入り組んでいて迷いそう

メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんどん名のりでてください！

グローディア

皆さん！ いよいよグローディアの活動がスタートしましたよ。現在『エメドラ』のMSX2版が、ミラターボにより順調に移植進行中。発売は夏の予定だから、み〜んな期待して待っててよね。グローディアではみなさんのご意見、お便りをお待ちしています。何かあったらグローディアの〝ひらめ〟まで送ってね！

システムソフト

MSXユーザーの皆様、「ロボクラッシュ」はお楽しみいただけたでしょうか？ 現在、『ティル・ナ・ノーグ』をMSXへ移植中です。もちろん、98版同様にストーリーを自動的に作成するシナリオジェネレータシステムを盛りこんでいますので、繰り返しプレイすることができます。どうぞどうぞ、お楽しみに！

コンパイル

わーい、コンパイルだよ〜。勇気の印のDSも月刊化から半年もたちました。それまで営業なんてやったことのない私……皆様には迷惑をかけ……うるうる涙。でも負けない。DSの兄貴分『DSデラックス』が4月20日に発売。6月にはしゃべる、歌う、笑うのマジカルボイスRPG『魔導物語1−2−3』も出ますので応援してね。

お話だけでもいいですか？

〈BIT²から音楽ソフトが2本〉BIT²から『スコアサウルス(仮称)』『シンセサウルスVer.3.0』と音楽ソフトが2本登場予定。前者は『MIDIサウルス』の楽譜入力専用ソフトで、後者は『シンセサウルスVer.2.0』のバージョンアップ版だ。また、後者はMIDIにも対応していて、『MIDIサウルス』付属のソフト同等の機能と楽譜入力機能を備えたスグレものだ。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号の意味は下のとおりです。
無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	6日	ディスクステーション5月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	10日	痛快ギャグあばんちゅうる 鳴門巻秘帳(D)/全流通/6,800円
	13日	ピーチアップ3(D)/ももきはうす/3,800円♪
	14日	三国志Ⅱ(R)/光栄/14,800円♪
	14日	三国志Ⅱ(R:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円♪
	14日	三国志Ⅱ(D)/光栄/14,800円♪
	14日	三国志Ⅱ(D:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円♪
	15日	DPS(D)/アリスソフト/5,800円
	17日	麻雀狂時代スペシャルⅡ(D:タケルでのみ販売)/マイクロネット/4,900円
	20日	ルーンマスター Ⅱ(D)/コンパイル/3,880円♪
	中旬	夜の天使たち 私鉄沿線殺人事件(D)/ジャスト/8,800円
	中旬	天使たちの午後 番外編Ⅲ(D)/ジャスト/8,800円
	27日	SDスナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円
	27日	ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円♪
	下旬	ベロンチョ身体検査(D)/ハード/6,800円
	下旬	SDガンダム ガチャポン戦士Ⅱ(D)/バンプレスト/8,600円♪
	下旬	MIDIサウルス(R+D)/BIT²/19,800円
	下旬	雀ボーグ すずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円♪
	?	●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/9,800円
5月	8日	MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/価格未定
	10日	ディスクステーション6月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	上旬	電脳学園シナリオⅠ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
	17日	FOXY(D)/エルフ/6,800円
	18日	かんたん手帳リフィル君(R+D)/アスキー/9,800円
	中旬	トワイライトゾーンⅣ(D)/グレイト/7,800円
	中旬	ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ/8,800円
	25日	ピーチアップ4(D)/もものきはうす/3,800円♪
	25日	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑦(D)/徳間書店/価格未定
	26日	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑦(本)/徳間書店/価格未定
	下旬	愛をありがとう イカせ男入門(D:タケルでのみ販売)/ファミリーソフト/5,200円
	?	電子システム手帳通信セット(仮称)(D)/パナソフトセンター/5,000円
	?	うろつき童子(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/5,800円
	?	ファミクルパロディック2(D)/BIT²/価格未定♪

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	1日	石道(D)/アスキー/7,800円
	8日	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーション7月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	上旬	ピンクソックス3(D)/ウェンディマガジン/2,800円♪
	20日	魔導物語1-2-3(D)/コンパイル/8,800円♪
	下旬	どきどきカードリーグ(D)/グレイト/5,800円
	下旬	シェナン・ドラゴン(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬	バルンバ(D)/ナムコ/価格未定
	?	エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	?	トンネルズ・アンド・トロールズ(D)/スタークラフト/9,800円
	?	陽炎迷宮(D)/ハート電子産業/価格未定
	?	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)/ビクター音楽産業/8,800円
	?	リップスティックADV2(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/価格未定
7月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		フリートコマンダー2 黄昏の海域(D)/アスキー/価格未定
		DE・JA(D)/エルフ/6,800円
		トリロジー(D)/クリスタルソフト/価格未定
		ビバラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
		シュヴァルツシルトⅡ(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		ソリッドスネーク(R)/コナミ/7,800円
		ドラゴンスピリット(D)/ナムコ/価格未定♪
		ザ・タッグ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
		ティル・ナ・ノーグ(D)/システムソフト/価格未定♪
		麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		ハイウェイバスター 電脳学園Ⅱ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
		トップをねらえ 電脳学園Ⅲ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
		サイレントメビウス(D)/ゼネラルプロダクツ/価格未定
		●ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		殺しのドレスⅡ(D)/フェアリーテール/価格未定
		きゃんきゃんバニー(D)/フェアリーテール/価格未定
		晴れのちおおさわぎ!(D)/フェアリーテール/価格未定
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
		ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/価格未定
		ヒーロー・オブ・ランス(R)/ポニーキャニオン/価格未定
		プロの碁PART3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		対局三連星(D)/マイティマイコンシステム/価格未定
		アウター・リミッツ(D)/もものきはうす/価格未定♪
		スコアサウルス(仮称)(D)/BIT²/9,800円
		シンセサウルスVer.3.0(D)/BIT²/7,800円♪

この情報は3月23日現在のものです。

★『ワークスグラフサウルス』『ジェイルベイツ』(以上BIT²)『ディスクパック2』(パナソフトセンター)は発売延期になりました。

FAN CLIP

全国のMSXユーザーが待つ イベントはここからはじまる

イベントスタッフ事務局

イベントスタッフ事務局はマンションのような、ホテルのような、不思議なビルの8階にある。窓からの眺めがよく、気分よく仕事できそう。右側の箱のなかはイベント小道具がぎっしり

あちこちにさまざまなメモがはりつけてあり、いかにもイベント直前の雰囲気。

地方によってのイベントのちがいや、イベントで見かけたユーザーの話などをうれしそうに語る丹野プロデューサー

全体の企画のとりまとめからビデオ撮影取材まで、イベント期間中あちこち走りまわっている西嶋ディレクター

イベントが楽しみというテーマにしようと思っていたのに、原稿を書きはじめる段になって、発売日にはほとんどイベントが終わってしまっていることに気がついた。うう、書きはじめるまえから破綻している。

まあ、それはともかくイベントスタッフ事務局である。ここ2年くらい、MSXのイベントはここが切り盛りしている。

イベント直前のテンテコマイ振りを取材しようと思って訪問したら、丹野プロデューサーが1人でニコニコ。西嶋ディレクターたちはアスキーにビデオエキスプレスの取材に行っていた。

「出張が多いですよ。ひと月の3分の2は出張ということもあります。10日くらい東京にもどってこれないとか」(丹野さん)

MSXのイベントに来る人は「客質がいい」んだそうな。みな聞き分けがよくて、すなおだというのが丹野さんの感触だ。

やたら電話がかかってくる。全国に散らばるイベントスタッフの「ボス」たちからの電話だという。ボス?

そこへ、はあふういいながら西嶋さんたちが帰ってきた。

「ボスというのは、全国に約4000人いるイベントスタッフの地区リーダーです。10名いるんですが、最近、東京のリーダーから『会報を作りたい』という提案があって、それがきっかけになって新しい動きが出てきたところです」(西嶋さん)

意見やアイデアが続々とボスたちから送られてきている。

「MSXというのは、可能性のある機械だと思います。ユーザーがハードやソフトを提供されるだけでなく、要望を伝えていけるようにしてあげたい。ぼくたちの仕事は、そのための場を作ることだと思っています」

MSXユーザーが本格的に横のつながりを持ちはじめたら、もっとMSXの世界は広がるかもしれない。

スタッフリーダーからの電話に応対する丹野さん。机の下ではブライのデモが光る

EDITORIAL WEATHER

切りのいい数

がどうして世間はこんなにも好きなのだろうか。編集部のすぐ近くにあるうどん屋さんは、開店100日目記念と称してなぜかカレーライス半額サービスをやっていたし、その数日後、千代富士が1000勝して大騒ぎになった。

1000勝がそんなにえらいのなら、1001勝はもっとえらいはずだが、1001勝になったとたん、「千代貫禄の1001勝」(ちなみにその前日は「お疲れ? 千代1001勝ならず」。どちらも朝日新聞)といつものスポーツ欄にもどっていきなりなげやりな記事になってしまった。

このぶんだと、20世紀の最後の年でしかない西暦2000年の正月は大騒ぎになり、いよいよほんとうに21世紀を迎える2001年には「西暦貫禄の2001年」などと冷淡な態度を示すのだろうか。たしか筒井康隆がそんなこと書いてたっけ。

次号6月号は みどりの日からはじまるGWのトンネルを抜けた勢いで、 **5月8日発売!**

AD INDEX

アスキー……4
コナミ……118、表3
コンパイル……82、83
小学館……80
ソニー……表2、3
徳間書店……85、86、117
日本カルチャーセンター……45
日本進学指導センター……76
日本テレネット㈱……81
ハミングバードソフト……77
松下電器産業……表4
リバーヒルソフト……78、79

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER=栃窪宏男 ■EDITOR=山森尚■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之■SENIOR EDITOR=渋谷隆■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英■ASSISTANT EDITORS=奥村英明+川尻淳史+佐伯憲司+神保郁雄+藤本勝己+本多幸子+諸橋康一+山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+古山俊一〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS=井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈渡部孝雄+釜田泰行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香■ILLUSTRATORS=しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ+南辰真+成田保宏■COVER ARTIST=佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・井橋紀代子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店インターメディア株式会社 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

'89大ヒット劇場用アニメーション
宮崎駿監督作品

魔女の宅急便

おちこんだりもしたけれど
私はげんきです。

プロデューサー・脚本・監督……宮崎駿
原作……角野栄子（福音館書店刊）
徳間書店・ヤマト運輸・日本テレビ放送網提携作品
ビスタサイズ　ステレオHiFi　カラー103分

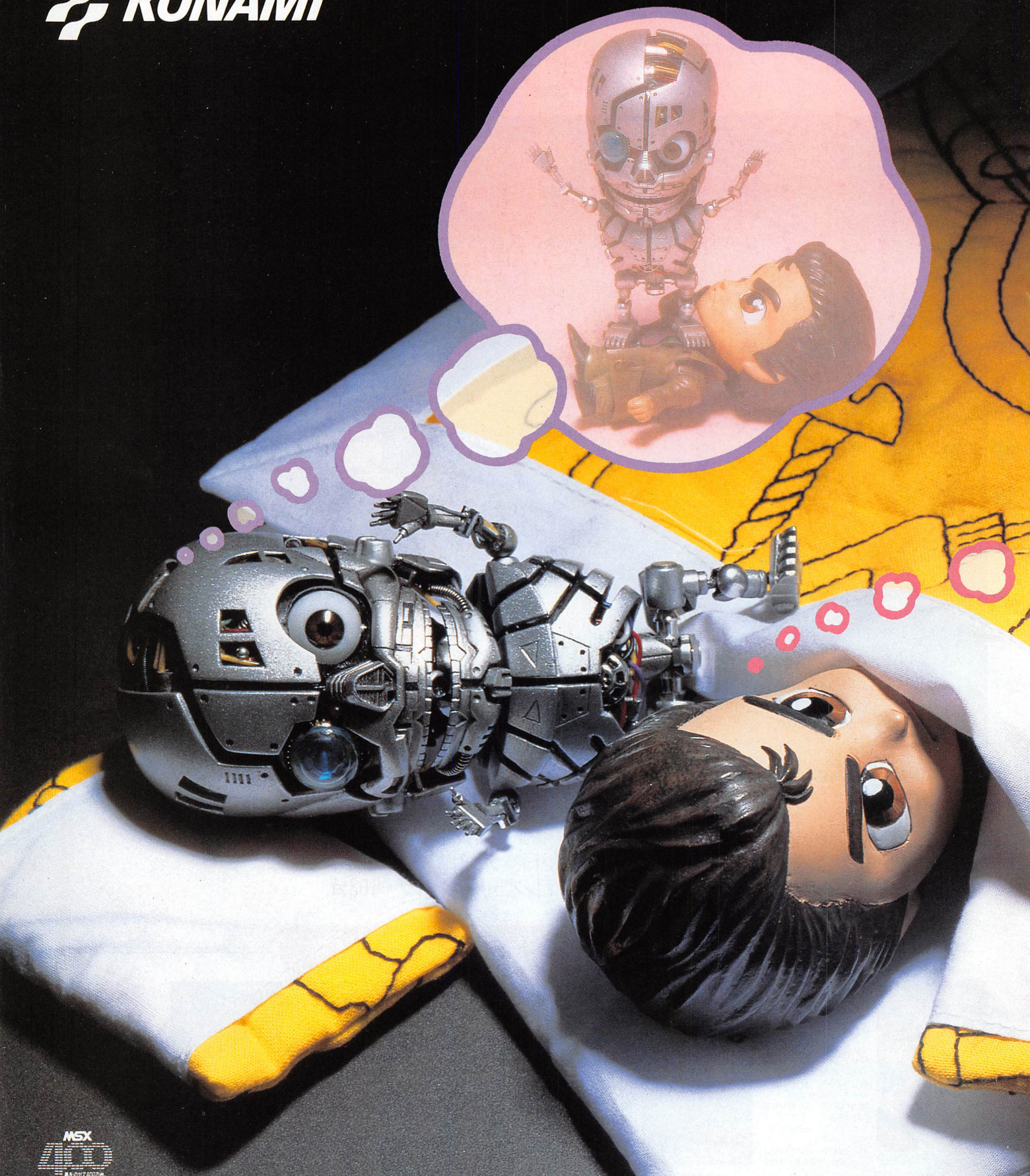
宮崎駿監督作品 絶賛発売中

84年
風の谷のナウシカ
VHS　148AH-3
税込14307円　税抜13890円
ベータ　148AB-5003
税込14307円　税抜13890円
LD　98LX-1
税込9538円　税抜9260円
VHD　98HD-1
税込9538円　税抜9260円
Ⓒ二馬力・徳間書店・博報堂

86年
天空の城ラピュタ
VHS　128GH-12
税込12381円　税抜12020円
ベータ　128GB-5012
税込12381円　税抜12020円
LD　128LX-8・9（2枚組）
税込12463円　税抜12100円
VHD　VDS-A0452-1・2(2枚組)
税込12463円　税抜12100円
Ⓒ二馬力・徳間書店

88年
となりのトトロ
VHS　128GH-22
税込12381円　税抜12020円
ベータ　128GB-5022
税込12381円　税抜12020円
LD　98LX-13
税込9538円　税抜9260円
VHD　98HD-1003
税込9538円　税抜9260円
Ⓒ二馬力・徳間書店

90年
魔女の宅急便
VHS　TKVO-60022
税込12800円　税抜12427円
ベータ　TKUO-60023
税込12800円　税抜12427円
LD　TKLO-50001
税込9800円　税抜9515円
Ⓒ角野栄子・二馬力・徳間書店

●発売元/徳間書店　制作協力/徳間ジャパン　販売元/徳間コミュニケーションズ　☎03(591)9161

夢までデフォルメ事件だ。サイバー戦略、新RPG。

キャラクターに異変だ。RPGの一大事だ。AVG版「スナッチャー」のおもしろさがロールプレイングゲームとして生まれかわった。スーパーデフォルメされたデカ頭キャラが、やりたい放題あばれまくる。会話も非常に多く一度出会った相手とも何度も駆け引きする。武器を選んで戦うバトル画面の迫真の対決シーンは、こりゃすごい。サイバー頭脳が、だれも知らない大追跡を開始する。SDスナッチャーが、夢もでっかく新登場。

SD SNATCHER™

©KONAMI 1990

MSX2,2+ ディスク＋「SDスナッチャー」専用SCCカートリッジ　4月27日発売　9,800円

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

MSX・FAN
1990 MAY
5月号
平成2年5月10日発行
第4巻第5号(通巻38号)
第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価490円(本体476円)

MSX 400 夢をのせて400万台。

Panasonic

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。

日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示＆印刷(PC1使用時)できるのである。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。

ワープロ専用機にヒッテキする美しい48ドット文字(PC1使用時)と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

もちろん、ゲームもマンモス追力で楽しめるぞ。

縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

●ルーンワース 開発元/T&Eソフト

●ブライ 開発元/リバーヒルソフト

Welcome to Sparky's Party
INVITATION for YOU!
こんどボクのうちで
大パーティーをやるのだ。
ゼッタイ、来てね！
♣いつ？……こんどの日曜日 AM11時に集合だよ
♣どこで？……スパーキー家
《MSX2+大ゲーム大会》
☞スパーキー賞
最新ゲームソフトプレゼント！！
ほかにもイロイロ用意してるよ。
《MSX2+カラオケ大会》
☞♪FM音源のサウンドが伴奏だ。
みんないっしょに歌おうね♫
それじゃ、みんな！
まってるヨ♡♡♡
スパーキーより

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

NEW

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーががだんぜん引きたつのである。

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

A1 WSX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます

▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを絵筆に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)コンピュータ事業部 商務部 MXF 係まで。▶MSXはアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。
(色調等、実際のものと異なる場合があります。)

別売・マウス FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)

松下館でお会いしましょう 花の万博 EXPO'90

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1990
印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—5